

Price 25 Cents

WALDING'S

ATHLETIC LIBRARY

GV 885

.R6

Copy 1

Elementos y Reglamentos Oficiales



El Basket Ball en los Juegos Interaliados, Estadio de Pershing, 1919

DE
LOS
J
U
E
G
O
S
D
E



El Volley Ball en una de las Plazas de Deportes de Montevideo

Basket Ball y Volley Ball

Por Julio J. Rodríguez, B.P.E.

Introducción por

Jess T. Hopkins, M.P.E.

AMERICAN SPORTS PUBLISHING COMPANY
45 ROSE STREET, NEW YORK



A. G. SPALDING & BROS.

Mantiene sus propios establecimientos para la distribución de los artículos de Sport Spalding en las siguientes ciudades

NEW YORK

124-128 Nassau St. (Downtown)
523 Fifth Ave. (Uptown)

NEWARK, N. J.

589 Broad Street

PHILADELPHIA, PA.

1210 Chestnut Street

BOSTON, MASS.

74 Summer Street

PITTSBURGH, PA.

608 Wood Street

BUFFALO, N. Y.

611 Main Street

SYRACUSE, N. Y.

357 So. Warren Street

ROCHESTER, N. Y.

40 Clinton Avenue, North

ALBANY, N. Y.

52 State Street

BALTIMORE, MD.

110 East Baltimore Street

WASHINGTON, D. C.

613 14th Street, N. W.

ATLANTA, GA.

74 N. Broad Street

NEW ORLEANS, LA.

130 Carondelet Street

DALLAS, TEX.

1518 Main Street

DETROIT, MICH.

121 Woodward Avenue

INDIANAPOLIS, IND.

186 N. Pennsylvania Street

CHICAGO

211-217 South State Street

ST. LOUIS, MO.

823 Locust Street

CLEVELAND, O.

1117 Euclid Avenue

CINCINNATI, O.

119 East Fifth Avenue

COLUMBUS, O.

197 South High Street

LOUISVILLE, KY.

328 West Jefferson Street

MILWAUKEE, WIS.

379 East Water Street

KANSAS CITY, MO.

1120 Grand Avenue

DES MOINES, IA.

803 Locust Street

MINNEAPOLIS, MINN.

52 Seventh Street, South

ST. PAUL, MINN.

386 Minnesota Street

DENVER, COL.

622 Sixteenth Street

SALT LAKE CITY, UTAH

331 Main Street

SEATTLE, WASH.

1204 Second Avenue

PORTLAND, ORE.

Broadway at Alder

SAN FRANCISCO

156-158 Geary Street

OAKLAND, CAL.

416 Fourteenth Street

LOS ANGELES, CAL.

435 South Spring Street

MONTREAL, CANADA

369-71 St. Catherine Street, W.

TORONTO, CANADA

207 Yonge Street

LONDON, ENGLAND

317-318, High Holborn, W. C.

78, Cheapside, E. C.

LIVERPOOL, ENGLAND

72, Lord Street

MANCHESTER, ENG.

4, Oxford Street and

1, Lower Mosley Street

BIRMINGHAM, ENG.

New Street House

BRISTOL, ENG.

42, High Street

EDINBURGH, SCOT.

3 So. Charlotte St. (Cor. Princess St.)

GLASGOW, SCOTLAND

68 Buchanan Street

SYDNEY, AUSTRALIA

204 Clarence Street

PARIS, FRANCE

25-27 Rue Tronchet

Informes y comunicaciones dirigidas a la firma A. G. SPALDING & BROS. serán atendidas debidamente con prontitud en cualquiera de las direcciones mas arriba publicadas.

SPALDING'S ATHLETIC LIBRARY

Elementos y Reglamentos Oficiales
de los Juegos de

BASKET BALL

Y

VOLLEY BALL

POR

JULIO J. RODRÍGUEZ, B.P.E.

INTRODUCCIÓN POR

JESS T. HOPKINS, B.P.E., M.P.E.

Director Continental de Educación Física de la
Federación Sud-Americana de Asociaciones
Cristianas de Jóvenes.

PUBLICADO POR

AMERICAN SPORTS PUBLISHING COMPANY

45 ROSE STREET, NUEVA YORK



JULIO J. RODRIGUEZ, B.P.E.

Introducción

En una reciente gira por el Brasil tuve ocasión de oír hablar nuevamente sobre un antiguo prejuicio—lo que nunca se me hubiera ocurrido—*que el Basket Ball es un juego de niñas*. Esto es lo que piensan del Basket Ball en San Paulo, por lo que se deduce que sea muy poco practicado por los jóvenes y aun por las niñas.

Parece que desde hace unos veinte y tantos años un misionero Norte Americano yendo á San Paulo como educacionista, introdujo el Basket Ball para varones en el Colegio MacKenzie. Todo marchó bien por algún tiempo y hasta se formaron jugadores muy listos. Pero un buen día, el enseñante dejó por descuido en uno de los salones, una revista norte americana, ilustrada con algunas fotografías de niñas jugando al Basket Ball. Esto ocasionó un reto a muerte al juego por parte de los hombres y niños de aquella parte del Brasil é hizo que todos dirigieran sus miradas al foot ball, y desde entonces no volvieron a preocuparse del Basket Ball. Sin embargo esta actitud por parte de la población de San Paulo cambiará cuando la Asociación Cristiana de Jóvenes de aquella localidad consiga un buen director físico con una vasta preparación para presentar y desarrollar un programa de educación física conjuntamente con un programa recreativo moderno.

Afortunadamente hace unos seis o siete años, el Basket Ball tuvo en Rio de Janeiro una buena acogida, y hoy la Federación Atlética Nacional lo considera como un deporte, de primera división. Los mejores teams fueron formados en la Asociación y sus jugadores enseñaron este nuevo juego en los clubs de foot ball y de regatas. Esto contribuyó

grandemente en el esparcimiento del gérmen del Basket Ball en el mundo de los deportes. Al escribir estas líneas, una liga con seis teams inscritos está iniciando la temporada.

La cuna de la educación física moderna en el Uruguay fué una pequeña y vieja iglesia arrendada y transformada en un gimnasio por la Asociación. El embrión de Basket Ball, vió la luz por primera vez en el Uruguay en aquel viejo edificio y desde aquella época—1912—hasta el presente, creció y se desarrolló en proporciones inusitadas. Actualmente esta República cuenta con muchas canchas de Basket Ball al aire libre, pero la de la Asociación es la única cancha interna o de salón del país. La gran popularidad de este juego se explica fácilmente cuando se contemplan sus medios de difusión, pues este país posee diez y nueve plazas de deportes en actividad, quince en construcción y nueve en proyecto y en cada una de esas cuarenta y tres plazas hay o habrá una o mas canchas de Basket Ball.

En el Uruguay el movimiento en favor de las plazas de deportes no cesará hasta que cada una de sus ciudades y pueblos, disfrute de los beneficios por lo menos de una de ellas.

El Uruguay, honorifica a sus campeones nacionales con un diploma firmado por el Presidente de la República. Este es un gran incentivo y estímulo para la juventud del país. La Asociación Cristiana de Jóvenes se muestra muy orgullosa al ver figurar al Basket Ball, en la lista de campeonatos nacionales cuyos diplomas llevan la firma presidencial. Incidentalmente el team de esta Asociación, salió victorioso en el primer Campeonato Nacional de Basket Ball del Uruguay en 1915 y el diploma otorgado figura prominentemente en su galería de trofeos.

En la República Argentina el Basket Ball—introducido en 1912 por la Y.M.C.A.—ha alcanzado

tambien un desarrollo admirable. En un reciente informe el Señor Phillips, Director Físico de la Asociación, menciona la gran popularidad del Basket Ball entre los clubs y sociedades deportivas de Buenos Aires y ciudades cercanas en donde muchas escuelas y clubs cuentan con equipos poderosísimos.

Cuando uno se pasea por los hermosos parques y jardines que embellecen y adornan á la gran capital Argentina, es muy corriente ver espacios libres entre los árboles y praderas, destinados para el divertimento del público, con una o varias canchallas de Basket Ball en continua actividad.

Una prueba evidente del interés y apreciación por este juego en la Argentina, lo muestra el hecho de la poderosa Asociación Argentina de Football, que representa a centenares de clubs deportivos de todo el país, al haber presentado una bonita y voluminosa copa de plata a la Asociación Cristiana de Jóvenes para ser disputada entre los teams que participan anualmente en el campeonato de Basket Ball, en reconocimiento de los beneficos que aporta dicho juego en el entrenamiento de los jugadores de football.

En Chile el Basket Ball no es tan popular como en los otros países arriba mencionados. La Asociación no cuenta con un gimnasio muy bien equipado o con comodidades para practicarlo, por lo que se han encontrado muchas dificultades para demostrar el verdadero juego, habiéndose limitado a practicarlo informalmente. No es arriesgarse mucho al pronosticar un brillante porvenir para el Basket Ball en este país del oeste del continente.

El Volley Ball también ha hecho furor en estos países y especialmente en el Uruguay, en donde por medio de sus plazas de deportes ha sido difundido por todo el país. Como el Basket Ball este juego, fue introducido en el continente Sud Americano por

la Asociación Cristiana de Jóvenes. El Volley Ball, no solamente ha sido bien recibido por los jóvenes sinó tambien por aquéllos de edad madura, habiéndose dado el caso de encontrar entre éstos a los mas fanáticos.

Como bien lo dice mas adelante el autor de esta obra, el Volley Ball, es un juego ideal tanto para jóvenes como para ancianos y tanto para los del sexo masculino como para los del sexo femenino. Tambien es considerado como un juego por excelencia, por el rol que desempeña en el desarrollo moral social y físico de aquéllos que lo practican. No es un juego peligroso ni violento. No hay la posibilidad de accidentes serios, pues cada team juega en su propia cancha lo que evita el contacto personal con los contrincantes. El Volley Ball, está llamado á ocupar un puesto prominente en los círculos deportivos no solamente del continente Sud-Americano sinó de todo el mundo. Actualmente cuenta con muchísimos admiradores tanto en las Américas como en los continentes Asiático, Europeo y Africano.

La publicación de una guía en castellano con algunas indicaciones para practicar estos juegos representa una gran contribución para la popularización de los mismos en los países Latino Americanos.

JESS T. HOPKINS.

Montevideo, Octubre de 1920.

Prólogo del Autor

Consideramos inoportuno extendernos aquí en demostrar el rol importante que han desempeñado y que están llamados a desempeñar los juegos atléticos en el desarrollo y mejoramiento de la raza humana tanto física, como moral, intelectual o socialmente. Hoy en día, existe en todas partes una gran tendencia en favor de los juegos atléticos. Ver jugar al MUNDO ENTERO, es el ideal de todos aquéllos que se encuentran a la cabeza de la educación física.

El propósito fundamental que nos ha guiado a publicar este pequeño volumen, ha sido el deseo de difundir y popularizar los juegos de Basket Ball y Volley Ball en los países de habla castellana. No pretendemos que se mire a esta obra como completamente original, pues nos hemos valido mucho de las buenas ideas expuestas en el libro titulado "How to Play Basket Ball" por el Señor G. N. Messer.

Al leer los reglamentos, el lector encontrará muchos términos en inglés, usados deliberadamente sin traducirlos. No se tome a ésto como una agresión al idioma Castellano, pues hemos obrado así, debido a las dificultades que hemos encontrado al tratar de escoger vocablos apropiados y prácticos que interpretaran claramente no el valor literario, sinó el valor espiritual que tienen dichos vocablos en el idioma Inglés. Este mismo criterio han empleado las autoridades deportivas de los países de habla inglesa, con respecto a ciertos términos usados en juegos de origen extranjero. En los países Latino Americanos, los dirigentes de los deportes han adoptado muchos términos extranjeros, tómesese por ejemplo la terminología usada en el juego de foot ball, en el boxeo, en aviación, en las regatas, etc.

En ciertos lugares de este libro, insertamos unas

listas de términos usados en los juegos de Basket Ball y Volley Ball en inglés y en castellano con el objeto de aclarar sus significaciones.

Antes de terminar, deseamos expresar nuestro sincero agradecimiento a nuestros buenos amigos Señores Norman Mansfield y Harry Edwards por la ayuda que nos han prestado en ilustrar con sus fotografías ciertos pasajes de esta obra.

J. J. R.

PRIMERA PARTE

EL JUEGO

DE

BASKET BALL

Elementos del Juego de Basket Ball

El juego de Basket Ball fué inventado en el año 1892 por el Dr. James Naismith, en aquel entonces profesor en el International Y. M. C. A. College, Springfield, Mass., y actualmente director del Departamento de Educación Física de la Universidad de Kansas. Con el correr del tiempo el juego ha evolucionado grandemente, así también como el reglamento que lo rige. Sería muy divertido ver jugar hoy, el juego de Basket Ball de épocas pasadas. En el presente se practica de acuerdo con los últimos adelantos en el mundo de los deportes y con una base científica. Todavía el juego no ha alcanzado su desarrollo completo, una prueba de éllo la tenemos en las modificaciones y cambios que hacen en las reglas, las autoridades superiores del juego que con este motivo se reúnen anualmente. Como es de suponer la atención y el estudio que estos expertos prestan al Basket Ball, hace que el juego evolucione progresivamente y aparezca cada vez más perfecto y refinado.

El respeto y obediencia al reglamento, el espíritu de cooperación, el juego honesto y "limpio" que deben observar los jugadores y los movimientos y ejercicios que proporciona, hacen resaltar al Basket Ball como uno de los juegos por excelencia por su valor social, educativo é higiénico.

Sin embargo, este juego es muchas veces criticado por aquellos que estudian los efectos fisiológicos que causa en los jugadores que lo practican. El que escribe, tomó parte en la discusión, cuando este mismo asunto se trató, en la clase de fisiología de los ejercicios, en el Springfield College, y recuerda claramente que el Basket Ball fué clasificado como

un juego mucho más rudo y peligroso que alguno de los Sports considerados muy violentos—como son el foot ball americano, el remo, etc. Pero se llegó a la conclusión, de que el Basket Ball, jugado moderadamente con juicio y sin llegar a cometer excesos, proporciona ejercicios físicos que producen, estimulan y favorecen las actividades fisiológicas del organismo humano.

BREVES INDICACIONES

El Basket Ball es un juego del mismo tipo que el Foot Ball Association. Un jugador de Foot Ball, puede comprender el Basket Ball a primera vista, y, con muy pocas explicaciones, puede hacerse muy hábil y diestro en el juego. Las diferencias fundamentales entre el Basket Ball y el Foot Ball son:

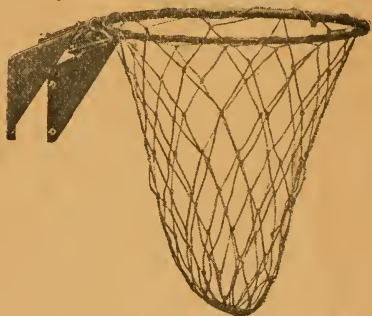
1. Los equipos de Basket Ball constan de un número menor de jugadores. Los equipos de Foot Ball se componen de 11 jugadores cada uno, los de Basket Ball de 5.—2. El Basket Ball, se juega con las manos solamente. El Foot Ball como su nombre lo indica, se juega con los piés y se permite el uso de la cabeza y el cuerpo.—3. La cancha de Basket Ball, es más pequeña y marcada diferentemente. 4. En el Basket Ball, la pelota debe ser embocada en el basket o goal de diferente forma y locación que un goal de Foot Ball. Hacemos estas comparaciones entre estos dos juegos, porque creemos que será de mucha ayuda para la comprensión del Basket Ball en los países Latino-Americanos por el hecho de que, en la mayoría de estos países, el Foot Ball, es considerado como un juego nacional y cuenta con muchísimos admiradores.

Como hemos dicho, el Basket Ball, es jugado por dos equipos de 5 jugadores cada uno, pasándose la pelota de uno a otro entre los de un mismo bando con el objeto de embocarla en el goal y así obtener

tantos y al mismo tiempo tratar que el team contrario no se acredite puntos a su favor.

La cancha de Basket Ball, es una superficie llana de forma rectangular cuyas dimensiones pueden ser de 27m. 45 (90 pies) a 18m. 30 (60 pies) de largo y de 15m. 25 (50 pies) a 10m. 67 (35 pies) de ancho, con varias zonas o áreas marcadas en su interior. (Para más detalles véanse las reglas y el plano de la cancha).

Los goals, son unos arcos de hierro con una red suspendida en su borde imitando a una canasta (basket) y sujetos a unos tableros de 1m. 83 (6 pies) por 1m. 22 (4 pies), colocados a cierta altura y simétricamente en los extremos opuestos de la cancha.



Basket o goal.

La pelota es similar a una de Foot Ball, aunque más grande. Consta de una cámara de goma, protegida por una cubierta de cuero fuerte.

La duración de un partido es de 40 minutos. Este tiempo está dividido en dos mitades o "tiempos" de 20 minutos cada uno y con un descanso de 10 minutos entre ellos.

Por acuerdo entre los representantes de los equipos la duración del partido puede ser alterada.



No. M

Pelota oficial de Basket Ball marca "Spalding" No. M.



No. PVO

Pelota de Basket Ball con las costuras protegidas, que se usa en las plazas de deportes.

El juego es dirigido por un Juez superior o Referee, que está dentro de la cancha y por un Juez auxiliar o Arbitro (Umpire) situado fuera de ella. Como es de suponer, el Juez tiene más atribuciones que el Arbitro, y su deber primordial es el de vigilar el juego, en el lugar donde se encuentra la pelota. mientras que el cometido del Arbitro es el de vigilar a los jugadores que no están a la vista del Juez superior.

El valor de los goals marcados tienen diferentes valores. Un goal hecho a resultas de un "tiro libre" (similar al penalty kick en Foot Ball) vale un punto. Cualquier otro goal vale dos puntos.

Los jugadores no deben correr cuando están en posesión de la pelota, excepto cuando la hacen picar, rodar, etc., de acuerdo con ciertas reglas; no pueden "patearla" o golpearla con los puños cerrados; no deben agarrar, pechar o empujar a los oponentes; no deben jugar bruscamente; no deben usar palabras o vocablos agresivos con los oponentes o con los Jueces, etc., etc. (Para mayor detalles léase el reglamento, Reglas 14 y 15).

El éxito de un equipo de Basket Ball, depende en la armonía, en la habilidad colectiva, y en las combinaciones entre sus componentes. La manera de pasarse la pelota entre sí, es un punto de mucha importancia. En los párrafos siguientes trataremos de exponer algunas ideas respecto a la técnica de los pases, tiros al goal, etc., con la creencia de que servirán de guía para aquellos que desean aprender el juego y quizá prestarán ayuda a quienes ya lo conocen y desean obtener un mayor perfeccionamiento.

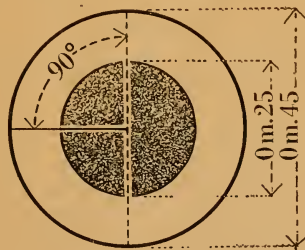
CÓMO TIRAR AL GOAL O BASKET.

Resulta muy difícil explicar con claridad y aun más difícil dar una descripción de la única y propia manera de tirar la pelota al goal. Como sabe-

mos, cada jugador tiene alguna pequeña peculiaridad de sí propia, que muchas veces la emplea con cierta ventaja y con buen éxito. Pero hay también otros que tienen algunas peculiaridades, que su uso les resulta negativo. Es decir, si se corrigieran obtendrían mejores resultados.

Por esto es que nos limitaremos a describir ciertas precauciones y puntos que se deben tener en cuenta, que están de acuerdo con la lógica y son aceptados como fundamentales por las autoridades del deporte.

Cuando se tira la pelota al goal, se debe hacer de manera que describa una cierta curva de suficiente altura, para que cuando caiga encuentre al aro del goal lo más horizontal posible. La razón es muy obvia. Supóngase que nos encontramos en un lugar más elevado que el goal; si dejamos caer la pelota perpendicularmente al "basket," observaremos que élla encontrará un agujero que presenta su máxima amplitud.



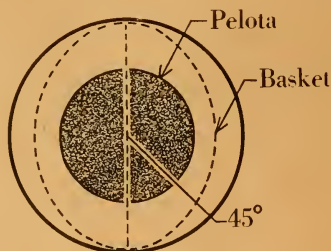
Máxima abertura del goal comparándola con las dimensiones de la pelota.

Trasladémonos a otro lugar de modo que cuando lanzemos la pelota, la trayectoria recorrida por ésta determine un ángulo de 45° con la vertical levantada en el centro del goal. En este caso la pelota no

encontrará al arco presentando su máxima abertura, pero sí un espacio elíptico y por consiguiente más estrecho.

Si seguimos aumentando aquel ángulo la superficie elíptica que presenta el arco, se hará más y más angosta hasta que cuando el ángulo alcanza 90° , la elipse se confunde con una línea.

Creemos haber demostrado claramente que cuando se tira al goal, se debe hacer de modo que la pelota describa una curva con suficiente altura para que encuentre al goal presentando su mayor abertura.



Comparación entre la abertura que presenta el basket a 45° y la superficie que necesita la pelota.

Es muy común, que muchos encuentren al principio alguna dificultad en embocar la pelota, dándole curva y altura. No debe darse importancia a esto, pues con práctica se llegará a adquirir precisión y se harán jugadores más eficaces.

Ahora consideraremos los estilos que se usan para tirar la pelota al goal, dándole curva y altura.

Primero trataremos de describir el procedimiento más fácil y más usado por jugadores que no han tenido mucha experiencia. Este es el tiro al goal "bajomano" (Underhand toss).



Al empezar el tiro
bajomano.



Al terminar el tiro.

Como se observa en la figura, el tiro se comienza, tomando la pelota frente a los muslos con una o ambas manos y después de haberla hecho describir una curva con los brazos bien extendidos, se le deja en libertad cuando alcanza la altura de la cara.

Este modo de tirar, es el más fácil y no es muy científico. Como hemos dicho es muy usado por principiantes en el juego. Esto no lo podemos considerar como absoluto, pues muchos jugadores de fama, hacen uso de él, en tiros largos, aunque sin mucho éxito. Una gran dificultad que presenta el tiro bajomano es que puede ser impedido o bloqueado fácilmente. Un jugador contrario, no necesita más que levantar sus manos sobre las del que tira para hacer frustrar la tentativa. Esto se evita cuando se emplea el tiro sobremano (overhand toss), pues en este caso la pelota es acompañada por las

manos del que tira a una mayor altura, y hay más probabilidades de embocarla, pues se tiene control de élla hasta una distancia mucho más cerca del goal.

El tiro sobremano es el más aceptado y el más usado por la mayoría de los jugadores de Basket Ball.



Al empezar el tiro
sobremano.



Al terminar el tiro.

Al empezar este tiro la pelota es sostenida a la altura del torax, por ambas manos con los antebrazos flexionados, y es impulsada hacia arriba con las manos, haciéndola pasar cerca de la cara, hasta que los brazos se hayan extendido completamente. En este momento, la pelota ha alcanzado una buena altura y se le deja en libertad. Muchos ejecutan los tiros bajomano y sobremano saltando simultáneamente lo que ayuda a conseguir más altura y a aminorar la distancia al goal.

Por medio del tiro sobremano, se tiene mucho más control de la pelota y puede dársele una buena curva y altura que es lo que se desea para hacer un buen tiro.

Cuando se hace un tiro al goal desde una zona frente al tablero siempre se debe hacerlo *directamente* al basket y no rebotando la pelota en las paredes o en el tablero.

Muchos jugadores excelentes, han perdido el *ojo al goal*, por lo menos por cierto tiempo, por haber adquirido el hábito de rebotar la pelota cuando tiraban al basket. Solamente debe tolerarse en ciertas ocasiones, por ejemplo, cuando el jugador se encuentra debajo del canasto y no puede tirar directamente, o cuando se encuentra colocado en uno de los costados de la cancha.

Cuando se tira directamente hay dos probabilidades de embocar; primero que la pelota entre directamente y segundo, que pique en el arco y que al rebotar en el tablero caiga dentro del basket. En un tiro indirecto o de rebote, de frente al goal, hay solamente una posibilidad y ésta aun difícilísima, pues la pelota debe rebotar en el tablero en un punto determinado y con cierto ángulo. En un tiro directo solamente hay que pensar en curvar la pelota para salvar el borde anterior del basket, con la ventaja de que si el tiro resulta largo hay la posibilidad que rebote y entre en el goal. Cuando no se da el frente al tablero y se está colocado a más de tres o cuatro metros del goal, aconsejamos usar el tiro de rebote, pues en este caso el tablero proporciona una superficie mas visible que al arco del goal por lo que las distancias pueden ser juzgadas con mas precisión.

Aconsejamos a todos aquellos jugadores que se valen del tiro de rebote cuando estan de frente al tablero, de probar el tiro directo tratando de curvar

la pelota para salvar el borde anterior del canasto y estamos seguros que serán sorprendidos por los resultados halagüefos de sus tentativas.

Otro defecto que tienen muchos jugadores, es el de dar efecto o hacer revolucionar la pelota cuando tiran al goal. Esto se hace en perjuicio de la dirección, velocidad y curvatura que debe dársele.

Es bueno recordar que la manera más científica y de mejores resultados de tirar al goal, es usando el tiro sobremano. Y también es bueno recordar que este tiro debe hacerse de acuerdo con lo siguiente:

Primero.—Curvar la pelota, impulsándola con las manos hacia arriba, casi rozando la cara.

Segundo.—No dar efecto o hacer revolucionar la pelota.

Tercero.—Tirar directamente al goal, estando de frente al tablero.

Después de haberse perfeccionado en el uso del tiro sobremano, se puede alcanzar mayores resultados, practicando este tiro inmediatamente después de recibir la pelota, estando aun en movimiento o en cualquier posición.

En casos muy excepcionales se debe tirar al goal sin mirar, pues se tira a la suerte. Es preferible pasar la pelota a otro compañero mejor colocado, que tirar sin dirección y sin medida.

Cuando se ejecuta un tiro libre al goal, a consecuencia de un foul cometido, muchos jugadores, principiantes y aun expertos, usan los dos estilos, el bajomano y el sobremano. Nosotros nos limitaremos a indicar que es preferible tirar siempre de una misma manera, porque es más fácil llegar a ser más diestro y experto en un estilo que en dos a la vez. Sin embargo hemos visto a excelentes jugadores de los diferentes equipos que toman parte en los campeonatos Intercolegiales (Intercollegiate

Championships) que durante el juego utilizan el estilo sobremano, pero cuando ejecutan un tiro libre lo hacen con el tiro bajomano.

Usando cualquier estilo se debe tener presente que para tener éxito, hay que curvar y dar buena altura a la pelota, no darle efecto, y a no ser en casos especiales, no hacerla rebotar.

CÓMO RECIBIR Y CÓMO PASAR LA PELOTA.

Este es un punto al que debemos prestar mucha atención. Comunmente sucede que un equipo después de haber luchado reñidamente, pierde el partido, por no manejar o controlar la pelota como es debido. ¿De qué vale ser un buen tirador al goal, si cuando se le pasa la pelota no se sabe cómo recibirla?

Un jugador falla al recibir la pelota por dos causas principales: primero, debido a la nerviosidad, especialmente en los principiantes, pero que desaparece gradualmente con la práctica; y segundo por ignorar la manera apropiada de recibir la pelota cuando se le pasa.

La primera causa debida a un estado nervioso y de miedo debe ser corregida por el mismo jugador. Después de haberse familiarizado con el juego y de practicar varias veces, adquiere lo que podemos llamar confianza de sí mismo y no le es difícil controlar aquellas reacciones naturales.

La segunda causa es la falta de conocimiento por parte del jugador, de la manera como debe recibir la pelota.

La pelota nunca debe recibirse con los brazos y las manos en un estado de rigidez absoluta, pues ofrecen muy poca elasticidad y aumentan considerablemente la dificultad para detenerla. Por el contrario, los brazos y las manos deben conservarse en

un estado de flexibilidad de modo que al recibir la pelota, amortigüen su velocidad, acompañándola en un corto trecho de su trayectoria para detenerla con mayor facilidad.

Con las manos bien extendidas, teniendo los dedos separados, se debe formar una concavidad, con el objeto de conseguir mayor superficie de aprehensión. Muchos novicios pretenden detener la pelota



Posición correcta de las manos para recibir un pase.

solamente con los dedos y es por eso que además de no tener suceso, se exponen a una luxación o a veces a una fractura de los mismos.

Para recibir la pelota con seguridad se deben emplear las palmas y los dedos de las manos.

Después de estar en posesión de la pelota hay que saber cómo pasarla. Para que el pase resulte bueno y eficaz, debe hacerse siempre, lanzando la pelota de modo que el jugador que la recibe, pueda detenerla

fácilmente. Esto no significa que debe pasarse con delicadeza y débilmente sino con energía, fuerza moderada y buen juicio para no pecar en tirar con demasiada fuerza, y así poner en apuros al compañero.

En cuanto a la manera de pasar describiremos los estilos más usados haciendo resaltar sus puntos buenos y sus defectos.



El pase bajomano.



El pase sobremano.

PASE BAJOMANO

El pase bajomano se hace con una o ambas manos.

Es un estilo muy efectivo para hacer pases cortos y rápidos. El jugador que lo usa debe procurar lanzar la pelota a la altura del abdomen de su compañero, que es el lugar donde la puede detener fácilmente y con seguridad.

PASE SOBREMANO.

El pase sobremano se usa cuando se quiere lanzar la pelota a distancia.

Las características de este pase son velocidad y precisión. La pelota debe llegar al compañero que está a cierta distancia, en el menor tiempo posible. Ella debe ser lanzada sobre las cabezas y fuera del alcance de los jugadores que se encuentran en su camino, excepto de aquel a quien va destinada. Algunos jugadores tienen el defecto de tirar la pelota tan alta, que aun el jugador recibidor no puede alcanzarla. El pase debe hacerse lo más directo posible.



El pase sobremano doble.



El pase empujando la pelota desde los hombros.

Los pases sobremano, simple y doble, son muy empleados, aun en distancias cortas, por jugadores de buena estatura. La razón de su uso es obvia.



Pase lateral doble.



El pase gancho.

PASE EMPUJANDO LA PELOTA DESDE LOS HOMBROS.

Este es un pase que se usa cuando hay que deshacerse de la pelota inmediatamente.

PASE LATERAL DOBLE.

Este pase se hace tomando la pelota con ambas manos llevándola hacia uno de los costados, sobre uno de los hombros para lanzarla haciendo uso de los brazos y del cuerpo simultaneamente. Es un pase eficaz, rápido y generalmente usado en distancias cortas.

PASE GANCHO.

Se efectua tomando la pelota con una de las manos, llevándola hacia el correspondiente lado y lanzándola sobre la cabeza, hacia el lado opuesto.

Es un pase difícilísimo de interceptar o bloquear y se usa con preferencia, sobre la mayoría de los otros cuando se desea pasar la pelota a un jugador situado opuestamente en la dirección que se avanza o a uno de los lados.

Existen otros muchos estilos de pasar la pelota, pero en general se pueden clasificar como derivados de los que ya hemos descrito.

Los jugadores al pasar la pelota deben tener presente, lo siguiente:

Primero, cuando el jugador a quien harán el pase está corriendo, le tirarán la pelota hacia adelante, de modo que la pueda recibir sin detenerse.

Segundo, nunca deberán hacer pases cortos con mucha fuerza. Es bueno recordar que para que el pase resulte eficaz, hay que hacerlo de modo que el jugador que lo recibe—muchas veces en una posición forzada,—lo pueda detener fácilmente.

Tercero, nunca deberán lanzar la pelota a la cara del compañero. Al evitarla, los movimientos reflejos hacen que la pérdida de vista, y por consiguiente, la posibilidad de fracasar.

Cuarto, deberán hacer los pases con precisión. No hay que tirar la pelota demasiado atrás, adelante o a los costados del jugador que recibe pero sí lanzarla de modo que el compañero la pueda detener sin dificultad.

Quinto, practicarán a pasar la pelota de cualquier posición y bajo cualquier circunstancia. No hay que habituarse a perder tiempo en preparaciones. La victoria depende muchas veces, de la rapidez y precisión de los componentes de un equipo.

Selección de Jugadores

Como puede comprenderse fácilmente, es una cuestión muy difícil el describir con exactitud las propias características que debe poseer un jugador, para llegar a ser un diestro forward, centro o back. Hay muchos que poseen características naturales y que solamente necesitan su desarrollo. Hay otros también, que después de ciertas prácticas, demuestran poseer ciertas características no reveladas anteriormente.

Solo describiremos, algunas de las cualidades esenciales, que se deben tener en cuenta, en la selección de los jugadores, para ocupar los puestos de un team.

FORWARD.

Las características fundamentales de un forward son: agilidad e ingenio. Naturalmente un forward debe ser un buen tirador al goal, pero esta característica no la mencionamos sobre las otras dos, porque ella puede ser adquirida con la práctica, mientras que las otras son naturales.

Antiguamente se creía, que para ser un buen forward se necesitaba ser alto. Sin embargo en los últimos años se ha notado, que muchos de los mejores forwards no eran de gran estatura. Esto no significa que la altura no es una ventaja. De dos forwards de iguales condiciones, el más alto es preferible. Generalmente sucede que el forward bajo compensa la estatura con agilidad.

La habilidad para cooperar con los otros compañeros es otra gran característica de un buen forward. No debe pensar que él es el único representante del equipo. Si hay otro compañero que está colocado en una buena posición y más cerca del canasto, debe pasarle la pelota y sacrificar su propia oportunidad.

El saber como esquivar a un contrario, es otra buena característica de un forward.

También debe saber como marcar o guardar bien a un jugador contrario, pues muchas veces se encontrará con un back oponente que juega a la ofensiva, por lo que tiene que estar preparado, para marcarlo y desbaratar así los planes del team opositor.

Debe saber situar el goal casi inconcientemente, y saber aprovechar cualquier oportunidad para hacer el tiro. Por último, debe tener un dominio completo sobre la pelota en cualquier ocasión y bajo cualquier circunstancia.

BACK (*Defensa*).

Hay tres características esenciales que se necesitan para poder ocupar este puesto. Ellas son: *Primera*, abnegado, sacrificio para recibir golpes sin murmurar ni despertar rencores. El puesto de back es muy difícil de desempeñar medianamente y es el más desagradable para jugar. Es muy corriente no atribuirle méritos a pesar de haber jugado brillantemente, desbaratando los planes ofensivos del forward contrario y no habiéndole dejado marcar ni siquiera un punto.

Segunda, debe ser muy ágil y saber cómo evitar el ser burlado por un oponente diestro en esquives.

Tercera, debe tener un dominio completo sobre la pelota, y mucha habilidad para recibir y hacer pases.

De acuerdo con la clase de juego que desarrollan los backs se pueden separar en dos grupos: aquellos que solamente se limitan a jugar a la defensiva y aquellos que juegan a la defensiva y ofensiva simultáneamente.

Los primeros mantienen religiosamente sus puestos y se convierten en una sombra del forward que tienen que vigilar. Muchas veces son castigados con penas severas, debido a que marcando tan de cerca a su oponente, no pueden evitar alguna jugada brusca.

El segundo tipo de backs, aquellos que defienden y también tiran al goal son considerados como jugadores ideales para llenar este puesto. Además de ser buenos defensores, son capaces de cooperar con sus compañeros al cargar a los contrarios, y muchas veces son designados para hacer el tiro final al goal. Para poder llegar a ser un jugador medianamente bueno, usando este tipo de juego, se deben poseer muy buenas condiciones.

Un back pesado, puede resistir golpes con mucha más facilidad que uno que sea liviano. La altura unida a las otras características es una cualidad de mucho valor, especialmente para los backs que juegan a la defensiva y a la ofensiva.

CENTRO.

El centro es considerado el puesto más difícil de llenar. El jugador ideal para desempeñarlo debe poseer condiciones excepcionales. Debe ser a la vez, rápido como un forward, defensor y marcador como un back, además de ser alto y muy diestro en tirar al goal.

Debe dar señales y pegar a la pelota con precisión cuando salta en el centro para que sus combinaciones y planes ofensivos rematen con éxito, aprovechando de los puntos débiles de sus oponentes.

La responsabilidad que pesa sobre el jugador que desempeña este puesto, quizás el más importante del team, hace que sus contrarios usen con él rudeza intencional, con el objeto de ofuscarlo y hacerle perder la certeza y precisión en sus tiros al goal así también como la capacidad de planear y desarrollar combinaciones y ataques.

De todo esto se deduce, que, debe estar dispuesto a recibir golpes con serenidad y sangre fría para evitar una debacle de su equipo. Como hemos dicho su posición es el eje de su bando.

Algunas jugadas simples iniciadas por el Centro o un Back

En los diagramas que van a continuación se usan las siguientes líneas convencionales:

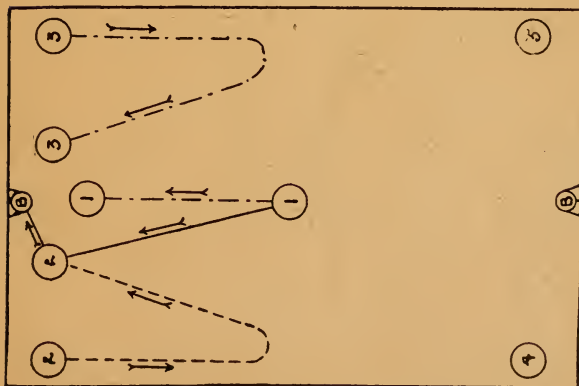
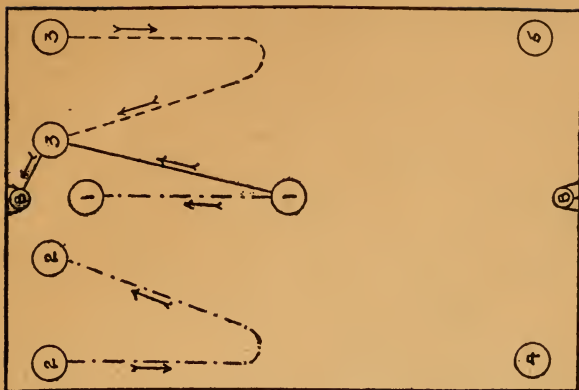
————— Indica la dirección de la pelota.

- - - - - Indica el recorrido del jugador que recibirá la pelota.

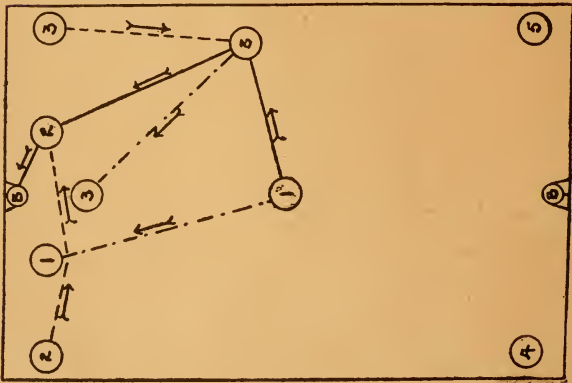
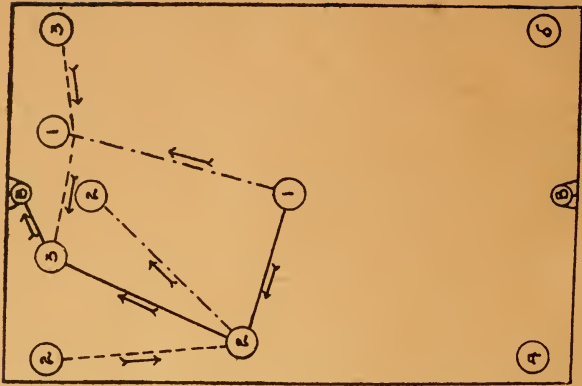
— - - - - Indica el recorrido del jugador que cubrirá cierta posición.

Los jugadores están representados por unos círculos pequeños y el número que llevan inscritos significa el puesto que ocupan de acuerdo con la siguiente tabla:

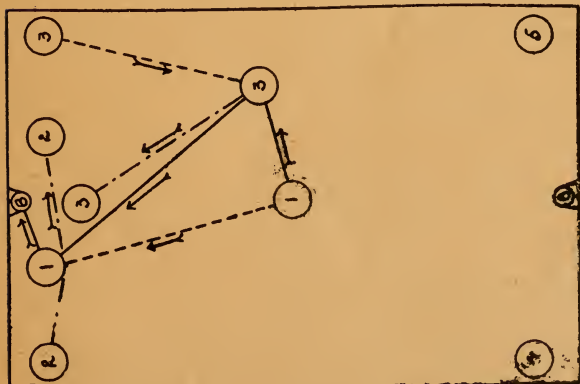
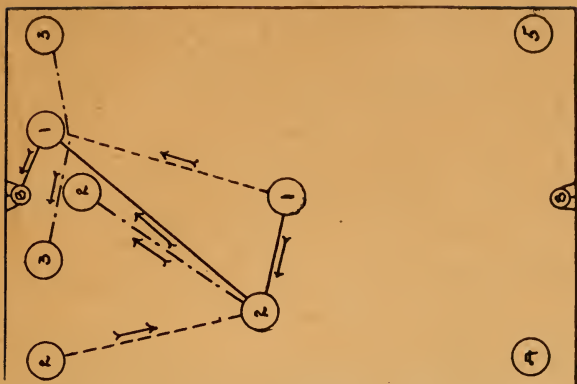
No. 1.....	Centro.
No. 2.....	Forward izquierdo.
No. 3.....	Forward derecho.
No. 4.....	Back izquierdo.
No. 5.....	Back derecho.
B.	Basket o goal.



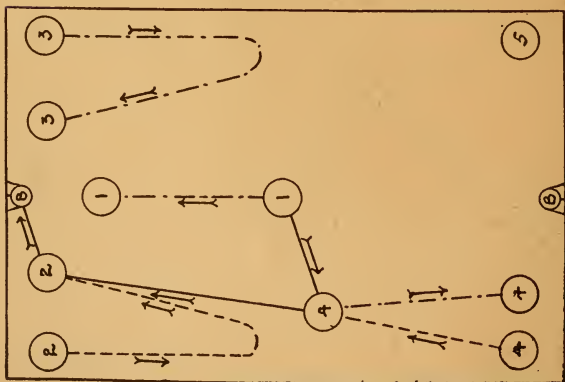
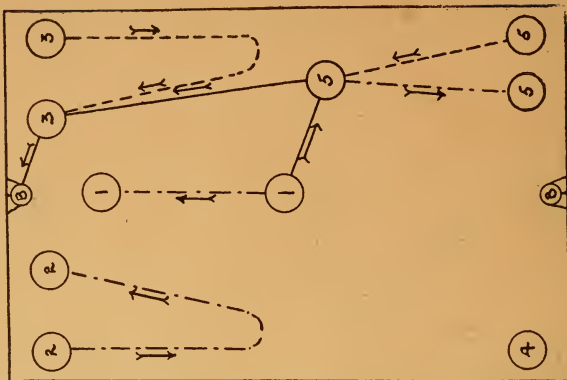
Pase directo del Centro al Forward.



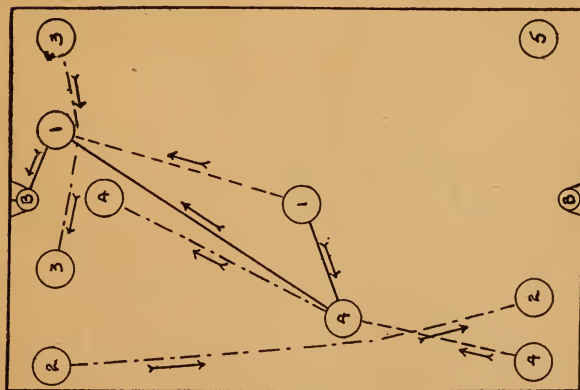
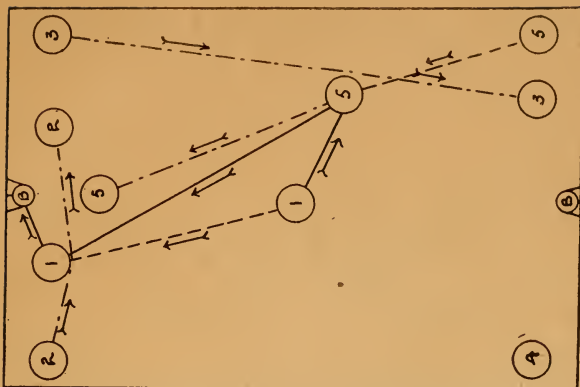
Pase Forward Doble.



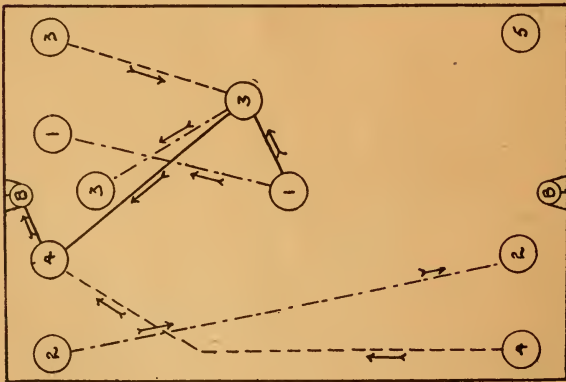
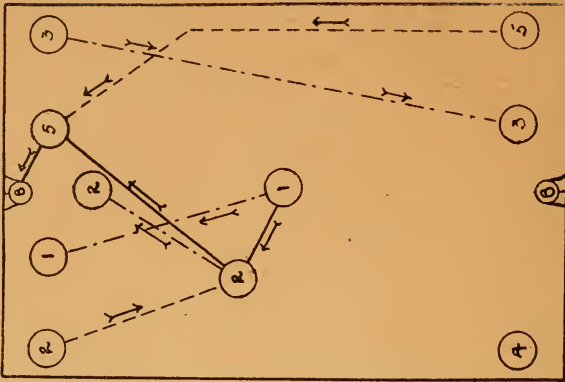
Pase Centro—Forward cruzado al Centro.



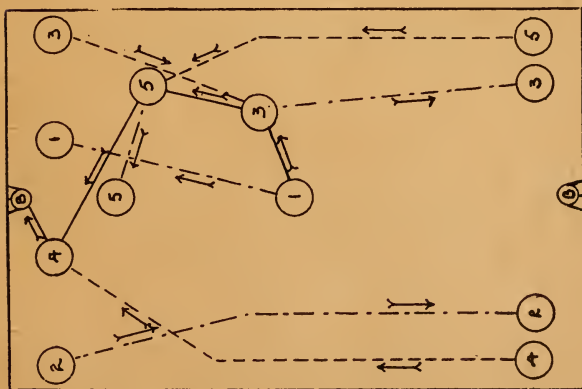
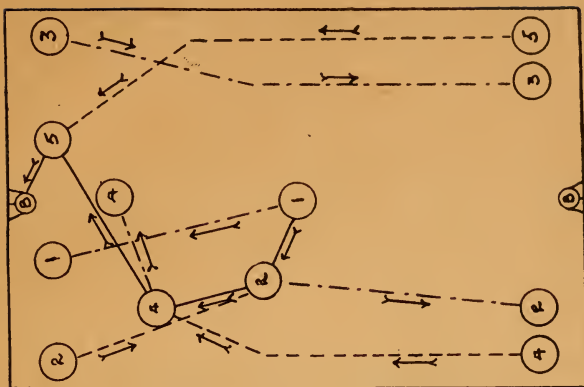
Pase Centro—Back—Forward.



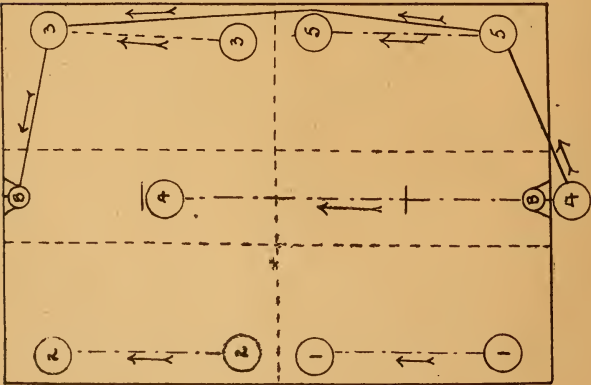
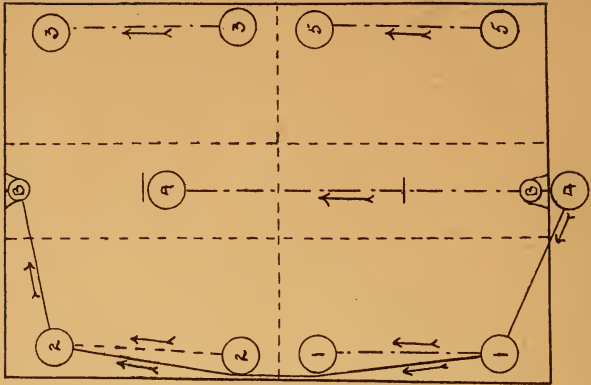
Pase Centro—Back cruzado al Centro.



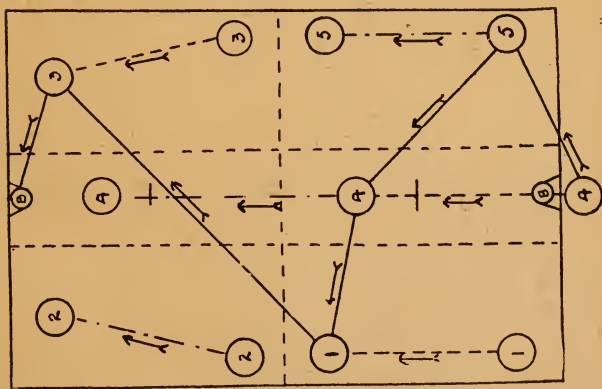
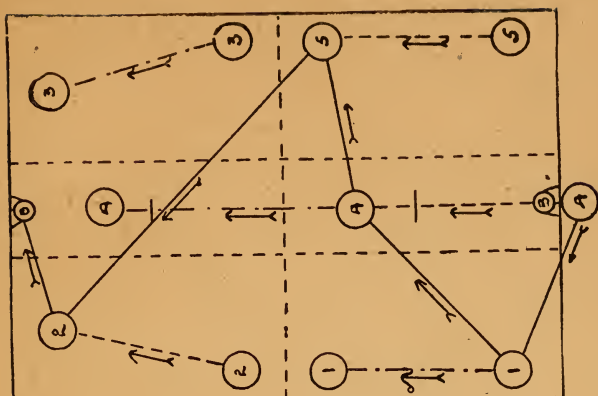
Pase Centro—Forward cruzado al Back.



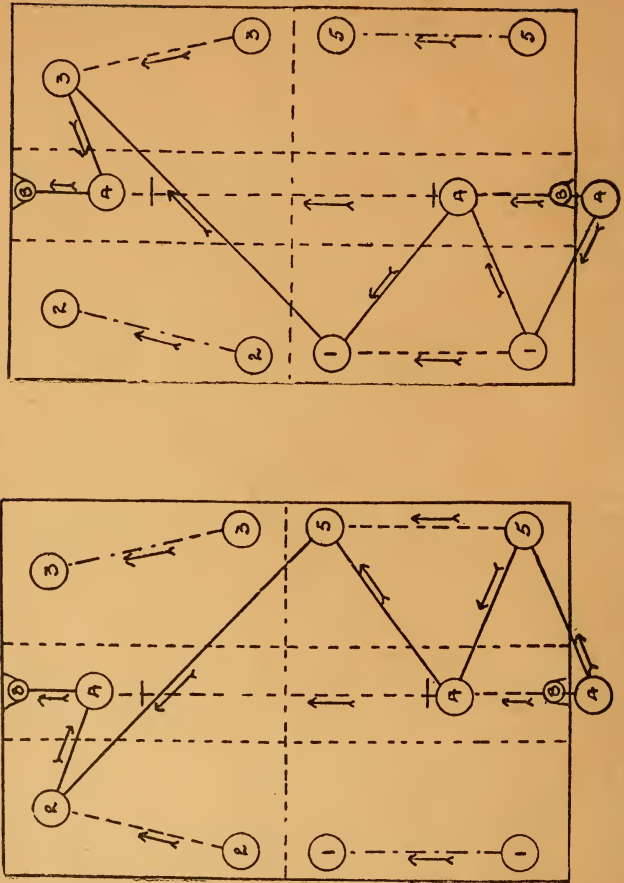
Pase Centro—Forward—Back cruzado al otro Back.



Pase Back—Centro ó Back—Forward.



*Pase Back—Centro o Back—Back.
Centro ó Back cruzado al Forward.*



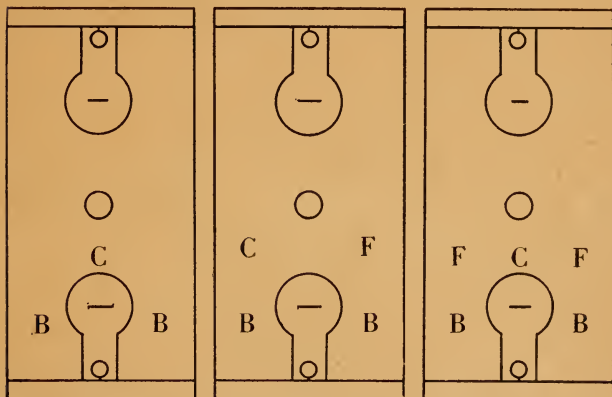
Pase Back—Centro o Back—Back—Centro o Back cruzado al Forward.

Formaciones Defensivas

Muchos teams de Basket Ball, acostumbran tormarse en ciertas posiciones con el objeto de desbaratar los planes ofensivos del equipo oponente, que está en posesión de la pelota.

Estas formaciones son empleadas con un fin defensivo; de aquí su nombre. Algunas de ellas pueden servir con un fin doble, es decir, son defensivas y pueden utilizarse como formaciones ofensivas.

He aquí algunas de las formaciones más usadas:



Formación defensiva con tres jugadores.

Formación defensiva con cuatro jugadores.

Formación defensiva con cinco jugadores.

En la formación defensiva con tres jugadores, el centro y los backs son los que defienden; en la de cuatro, el centro, un forward y los backs; y en la de cinco todos los jugadores.

Como hemos dicho, el fin principal de estas formaciones, es el de desconcertar al equipo contrario cuando se posesiona de la pelota, el que se ve obligado a hacer tiros largos al goal, que son en la mayoría de las veces, tiros inofensivos.

Términos usados en el Basket Ball

(Arg.) Argentina. (Urug.) Uruguay. (Méx.) México.

INGLÉS

CASTELLANO

Ball	<i>Pelota.</i>
Back boards	<i>Tableros. Tablas, (Arg.)</i>
Basket	<i>Basket. Goal. Canasto. Cesto</i> (Méx.)
Batting the Ball.....	<i>Golpear la pelota.</i>
Blocking	<i>Bloquear. Obstaculizar.</i>
Bouncing the Ball.....	<i>Hacer picar la pelota. Botar la pe-</i> <i>lota (Méx.)</i>
Boundary Lines	<i>Líneas de la cancha.</i>
Center Circle	<i>Círculo Central. Círculo del Cen-</i> <i>tro (Arg.)</i>
Center Player	<i>Centro. Jugador del Centro.</i>
Charging	<i>Pechar. Atropellar. Cargar.</i>
Coaching	<i>Dirigir el juego desde afuera.</i>
Dead Ball	<i>Pelota muerta.</i>
Delaying the game.....	<i>Demorar el juego. Retardar el jue-</i> <i>go.</i>
Disqualifying Foul.....	<i>Foul descalificador.</i>
Double Foul	<i>Doble foul.</i>
Dribble	<i>Dribble (avanzar haciendo picar la</i> <i>pelota).</i>
End Lines	<i>Líneas Finales. Líneas Superiores.</i> (Arg.)
Extra Period	<i>Período suplementario o extra.</i>
Forfeited game	<i>Partido dado por perdido.</i>
Foul	<i>Foul. Falta.</i>
Free Throw	<i>Tiro Libre.</i>
Free Throw Lanes.....	<i>Calles del tiro libre. Calles penales.</i> (Urug.) <i>Zonas ó áreas penales.</i>
Running with the Ball....	<i>Correr con la pelota.</i>
Score	<i>Apunte. Anotaciones.</i>

Scorers	<i>Scorers. Apuntadores. Marcadores</i> (Méz.)
Scoring	<i>Hacer tantos ó puntos.</i>
Side Lines	<i>Líneas Laterales. Costados</i> (Arg.)
Strike the Ball.....	<i>Golpear la pelota.</i>
Substitute	<i>Suplente. Substituto</i> (Méz.)
Team	<i>Team. Equipo</i> (Arg.), <i>Bando</i> (Urug.) <i>Partido</i> (Méz.).
Technical Foul	<i>Foul Técnico.</i>
Throwing the Ball.....	<i>Tirar ó lanzar la pelota.</i>
Tie score	<i>Empate.</i>
Time keeper	<i>Time keepers. Cronometristas. To-</i> <i>madores de tiempo</i> (Méz.)
Time Out	<i>Time Out. Suspensión del juego</i> (Arg.) <i>Tiempo suspenso</i> (Méz.)
Toss the Ball.....	<i>Tirar al aire la pelota.</i>
Tripping	<i>Echar zancadillas. Dar "Caballa-</i> <i>zos"</i> (Méz.)
Umpire	<i>Umpire. Arbitro</i> (Arg.)

NOMBRES		PRIMER TIEMPO		SEGUNDO TIEMPO	
		Goals	Fouls	Goals	Fouls
<i>Brasil</i>	No. P.				
<i>J. Perez</i>	2 B	XX	T ₁	XOO	
<i>E. Nervo</i>	3 B		P ₁ -T ₁ -T ₂	X	P ₂
<i>S. Gil</i>	5 C	XXX		X	
<i>H. S. López</i>	1 F	XXO⊗O	T ₁ -T ₂	XX⊗⊗	T ₃
<i>M. Buero</i>	4 F	XX	P ₁	X	T ₁ -T ₂
		19		14	

Lugar del encuentro *B. A. y m. c. a.* Fecha *Feb. 5, 1920* Juz. *S. Suarez*
 Arbitro *A. Gomez* Cronometrista *M. Sanchez* Apuntador *R. Grail*
 Vencedor *Brasil* Resultado *33-15*

Cómo hacer anotaciones de Basket Ball

En la página opuesta presentamos un modelo de los formularios usados en los Estados Unidos de Norte America, para tomar anotaciones de los partidos de basket ball. Generalmente estos formularios estan encuadrados en forma de libretas, lo que los hace muy prácticos y cómodos, pues además de conservar las anotaciones en perfecto orden y nitidez, evitan la molestia de tener que hacerlos a mano en hojas sueltas.

La primera columna de la izquierda, con sus dos compartimientos, se reserva para los nombres de los jugadores, sus números y sus posiciones en el team. En la columna siguiente se anotan los goals hechos. Aquí se observarán tres símbolos diferentes: una X, que representa un goal hecho al rematar una jugada y vale dos puntos; un cero, O que representa un tiro libre al goal no convertido y finalmente un cero con una equis en su interior (X) significa un tiro libre convertido y vale un punto. En la tercer columna se anotan los fouls, representando los fouls técnicos con una T y los fouls personales con una P. Siguiendo hacia la derecha se encontrarán otras dos columnas, reservadas para las anotaciones del segundo tiempo.

LÍNEA LATERAL

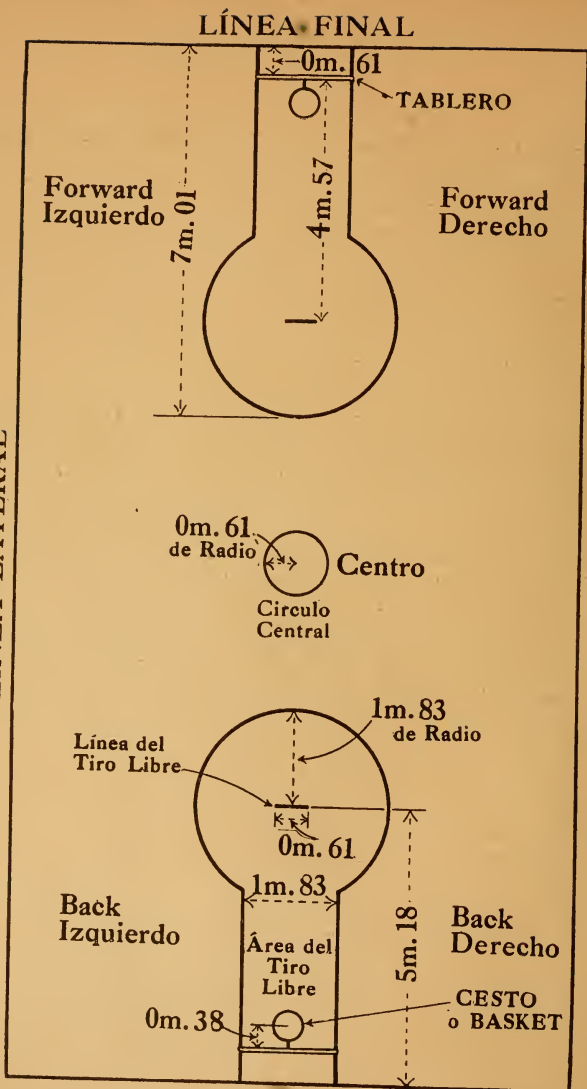


DIAGRAMA DE UNA CANCHA DE BASKET BALL.

Reglamento Oficial del Juego de Basket Ball

Traducido del Inglés.

Adoptado por las Comisiones representantes de la "Asociación Cristiana de Jóvenes"—la "Unión Atlética de Aficionados" y de la "Asociación Atlética Nacional de Colegios."

EL JUEGO

El juego de Basket Ball, se juega entre dos equipos de cinco hombres cada uno, pasándose la pelota de uno á otro. El propósito de cada equipo, es el de marcar el mayor número de puntos, lanzando la pelota dentro del "basket" o cesto y al mismo tiempo evitar que el otro team se acredite puntos o se posesione de la pelota.

REGLA 1.

DEL EQUIPO.

Sección 1. La cancha será una superficie rectangular, libre de obstáculos y sus dimensiones serán, 27m. 45 (90 pies) de largo por 15m. 25 (50 pies) de ancho como máximum ó 18m. 30 (60 pies) de largo por 10m. 67 (35 pies) de ancho como mínimum.

Cancha:

Dimensiones.

NOTA.—Por acuerdo mutuo entre los capitanes lo dicho en la Sección 1, y las distancias de las líneas de la cancha a las obstrucciones, que se menciona en la Sección 2, podrá modificarse.

Sección 2. La cancha deberá marcarse con líneas bien visibles, las que no tendrán menos de 0m. 05 de ancho (2 pulgadas), y en cualquier lugar estarán á 0.915 (3 pies) de cualquier obstrucción. Las líneas más largas del rectángulo se llamarán *Líneas Laterales* y las más cortas *Líneas Finales*. (Véase el plano en la pág. 48).

Líneas de la cancha.

Distancia desde obstrucciones.

REGLA 1 Sección 3. Se trazará un círculo de 0m. 61 de radio, en el centro de la cancha, el que se llamará *Círculo Central*.

Círculo central.

Líneas del tiro libre. Sección 4. Las *Líneas del Tiro Libre* tendrán 0m. 61 (2 pies) de largo y 0m. 025 (1 pulgada) de ancho y sus puntos centrales estarán en línea recta con el punto central de las líneas finales. Se marcarán paralelamente y a una distancia de 5m. 18 (17 pies) del borde interior de las líneas finales. (Véase el plano en la pág. 48.)

Areas del tiro libre. Sección 5. Las *Áreas del Tiro Libre* serán espacios marcados en la cancha por dos líneas perpendiculares a las líneas finales trazadas a una distancia de 0m. 915 (3 pies) á cada costado del punto central de las mismas. Estas líneas perpendiculares terminarán al contacto del círculo de 1m. 83 (6 pies) de radio, que se trazará teniendo por centro el punto medio de la línea del Tiro Libre, (Véase el plano en la pág. 48.)

REGLA 2.

Tableros: dimensiones y material. Sección 1. Los *Tableros* que sostienen los "baskets" son obligatorios y medirán 1m. 83 (6 pies) horizontalmente y 1m. 22 (4 pies) verticalmente. Estos tableros serán de vidrio ó de madera pintada de blanco, ó de cualquier otro material que sea permanentemente rígido y liso.

Posición de los tableros. Sección 2. Los tableros deberán colocarse verticalmente a cada extremo de la cancha y perpendiculares al piso. Sus centros deberán encontrarse en las perpendiculares levantadas en unos puntos situados en el interior de la cancha a 0m. 61 de los puntos medios de las líneas finales y en línea recta con ellos.

Sección 3. Los espectadores, se encontrarán aislados de los tableros a una distancia de Om. 915 (3 pies) por lo menos.

REGLA 3.

Sección 1. Los "baskets" serán de red de cuerda ó de otro material, suspendidos de anillos de metal de Om. 45 (18 pulgadas) de diámetro interno. Las redes deberán estar perfectamente construídas y atadas, de modo que permitan denunciar el paso momentáneo de la pelota por ellas.

Sección 2. Los anillos se sujetarán rígidamente á los tableros á la distancia de Om. 305 (1 pie) desde el borde inferior y a Om. 915 (3 pies) de cada costado. Estarán sujetos por un brazo, que si se extendiera pasaría por el centro del anillo. Los anillos se colocarán de modo que se encuentren en el plano horizontal á 3m. 05 (10 pies) del suelo y cuyo punto de su borde interior que se halle más cerca del tablero, esté á Om. 15 (6 pulgadas) de la superficie del mismo.

REGLA 4.

Sección 1. La pelota será redonda; constará de una cámara neumática de goma protegida por una cubierta de cuero. Su circunferencia no será menor de Om. 75 (30 pulgadas) ni mayor de Om. 80 (32 pulgadas). Su peso no será menor de 567 gramos (20 onzas) ni mayor de 652 gamos (23 onzas). El team local deberá proveer una pelota nueva ó dos en buenas condiciones á satisfacción del Juez. Si se provee con pelotas usadas, el team visitante escogerá la pelota con la que se jugará el partido y la utilizará como pelota de práctica, antes ó después del partido ó en el intervalo. Si se provee con una pelota nueva, ninguno de los teams deberá usarla como pelota de práctica.

REGLA 2

Expectadores a Om. 915 de los tableros.

Baskets: material, dimensiones, posición.

Posición de los anillos.

Pelota: material, dimensiones y peso.

REGLA 5.

DE LOS JUGADORES Y SUPLENTES

Teams.

Sección 1. Cada team se compondrá de cinco jugadores, uno de los cuales será el Capitán.

Capitán: deberes y autoridad.

Sección 2. El capitán será el representante del team, él dirigirá y controlará su juego. Antes de iniciarse el partido comunicará a los Apuntadores los nombres, números y posiciones de los jugadores titulares y suplentes. Puede dirigirse a cualquier autoridad en cuestiones de interpretación ó para informarse de las reglas, siempre que lo haga cortesmente. Ningún otro jugador puede hacer preguntas a las autoridades, excepto en los casos establecidos en las Secciones 3 y 4 de esta Regla.

Cómo hacer substituciones.

Sección 3. Un suplente, antes de ocupar su puesto deberá presentarse a los Apuntadores y darles su nombre, número y posición. Los Apuntadores harán sonar sus silbatos, tan pronto como la pelota haya sido declarada muerta, para permitir la entrada del suplente. Éste no entrará a la cancha hasta que el juego haya sido suspendido y no participará en el mismo, hasta que el Juez lo haya reconocido.

Cuando un jugador puede volver a jugar.

Sección 4. Un jugador que se haya retirado del juego podrá entrar nuevamente en él por segunda y última vez, siempre que no haya sido descalificado por haber hecho cuatro fouls personales o por haber cometido cualquier falta que haya requerido tal pena.

Jugador que sale de la cancha.

Sección 5. Ninguno de los jugadores, puede abandonar el juego sin el permiso del Juez ó del Arbitro, hasta la terminación del tiempo reglamentario.

Numeración de los jugadores.

Sección 6. Todos los jugadores llevarán en la espalda, sujeto á la camiseta un número, cuyas dimensiones serán: 0m. 15 de alto y 0m. 025 de ancho.

REGLA 6.

DE LAS AUTORIDADES Y SUS DEBERES.

Sección 1. Las autoridades serán: un Juez, un Arbitro, dos Cronometristas, y dos Apuntadores. Autoridades.

NOTA.—Es obvio decir que el Juez y el Arbitro no deben estar relacionados, con ninguna de las organizaciones representadas por los equipos y que han de ser enteramente competentes é imparciales. El Juez y el Arbitro, deberán usar uniformes diferentes á los de los equipos. Las autoridades no tienen el derecho de hacer cambios en los reglamentos á excepción de aquellos mencionados en la Regla 1, Sección 1 (Nota) y Sección 2.

Sección 2. El Juez pondrá la pelota en juego; decidirá cuando la misma está en juego ó muerta, á quien élla corresponde y cuando se ha hecho un goal. Acusará los fouls, impondrá las penas, reconocerá á los suplentes, y ordenará "Suspensión del juego" cuando sea necesario. Cuando se haga un goal, indicará con los dedos los puntos que vale. Al final de cada tiempo, anunciará publicamente el estado del partido. Después de anunciar el resultado definitivo, su tarea oficial como Juez queda terminada. Deberes del Juez

Sección 3. El Juez descalificará al jugador que haya hecho cuatro "fouls personales," ó que haya cometido uno, que por su naturaleza requiera tal pena. El Juez es el que descalifica.

Sección 4. El Juez tiene atribuciones para penar con "foul", la conducta incorrecta de los jugadores ó para resolver cualquier punto que no esté previsto en este reglamento. El Juez decide en puntos no prescritos en el reglamento.

Sección 5. Ni el Juez ni el Arbitro tienen autoridad para desecharse mutuamente sus decisiones. No cuestiones en decisiones de cada uno.

Si el Juez y el Arbitro, hicieran decisiones simultáneas sobre un "foul" cometido y las penas

REGLA 6 acordadas no coincidieran, se deberá aplicar la que castigue con más severidad. Esto no evita un doble foul, como se define en la Sección 12 de la Regla 7

Tiempo y lugar para decisiones.

Sección 6. El Juez y el Arbitro, tienen la facultad para fallar sobre las infracciones de las reglas, tanto fuera como dentro de la cancha y también en cualquier momento, desde la iniciación del partido hasta su terminación. Esto también se refiere al tiempo en que el juego se suspende momentaneamente.—Se pueden denunciar fouls de diferentes jugadores á un mismo tiempo.

Designación de fouls.

Sección 7. La autoridad que declara un foul debe designar quien lo hizo; un foul personal lo indicará levantando un brazo sobre su cabeza.

El Juez suspende el juego en caso de accidentes.

Sección 8. El Juez declarará "Suspensión del juego" en caso de accidentes sobrevenidos á los jugadores. El Arbitro puede parar el juego, haciendo sonar su silbato, cuando un jugador haya sufrido un accidente y el Juez no lo haya advertido; pero solamente se tomará el tiempo cuando el Juez ordene "Suspension del juego."

El Juez inspecciona.

Sección 9. El Juez deberá inspeccionar y aprobar el equipo y atreces del juego, como son: los canastos, la pelota, la cancha, los tableros, etc. También aprobará a los Apuntadores y a los Cronometrístas.

Deberes del Arbitro.

Sección 10. El Arbitro acusará los "fouls" cometidos por cualquier jugador, pero pondrá más atención entre los jugadores que no estén disputándose la pelota. A pedido del Juez, puede ayudarlo en decidir cuando la pelota está fuera de la cancha y cooperará con él, para evitar que algún interesado ó espectador aconseje á los jugadores.

Deberes de los Apuntadores

Sección 11. Los Apuntadores tomarán nota de los goals hechos y de los fouls cometidos; en sus apuntes distinguirán los fouls "personales" de los "téc-

nicos"; y darán aviso inmediato al Juez cuando un jugador incurra en el "cuarto foul personal." Sus anotaciones se considerarán oficiales. Compararán sus anotaciones después de cada goal, y en caso de diferencia lo comunicarán inmediatamente al Juez; si no lo hicieran así, al finalizar el partido, el Juez decidirá en favor del que haya apuntado menos, á no ser que pueda fallar sin la necesidad de recurrir a los Apuntadores.

REGLA 6

Los Apuntadores harán uso de una corneta ó de un silbato para notificar al Juez cuando se efectua una substitución.

NOTA.—El sonido de las cornetas ó silbatos de los Apuntadores no suspenden el juego. Se sugiere á los Apuntadores, que para diferenciar los fouls técnicos de los fouls personales, designen a los primeros T_1 , T_2 , T_3 , etc., y a los segundos P_1 , P_2 , P_3 , etc.

Sección 12. Los Cronometrístas tomarán nota cuando se inicia el partido; deducirán el tiempo que se pierda durante la suspensión del juego ordenada por el Juez; y anunciarán por medio de un silbato la expiración del tiempo reglamentario. Al sonar el silbato de los Apuntadores, el juego cesará instantaneamente, excepto el caso en el que, cuando la señal es dada, la pelota se encuentre en el aire en un tiro al goal, donde entonces el juego cesará, cuando la pelota haya entrado o no, en el canasto.

Deberes de los
Cronometrístas.

NOTA.—Se sugiere á los Cronometrístas que hagan uso de un mismo reloj, colocado sobre una mesa delante de ellos ó en otro lugar donde puedan verlo los dos.

Sección 13. Las autoridades harán sonar sus silbatos cuando crean necesario hacer una decisión.

Cuándo se debe
sonar el silbato.

NOTA.—Es preferible que los silbatos de las autoridades sean de diferentes tonos.

REGLA 7.

DE LAS DEFINICIONES DE LOS TÉRMINOS.

Cuándo se marca un "goal."

Sección 1. Se marca un *Goal*, cuando la pelota entra en el "basket" por arriba y permanece dentro ó lo atraviesa.

Jugador afuera de la cancha.

Sección 2. *Afuera de la cancha*.—Un jugador está afuera de la cancha cuando alguna parte de su cuerpo toca la línea límite ó el piso afuera de élla.

Pelota afuera de la cancha.

La pelota está "afuera de la cancha", cuando parte de élla toca la línea límite, el piso ó cualquier objeto afuera de esta línea, o cuando es tocada por un jugador situado afuera de la cancha.

NOTA—En las canchas donde los tableros estan colocados en la pared, sólomente la superficie del tablero se considerará "adentro de la cancha"; entonces cuando la pelota toca los bordes del tablero ó la pared detrás de éste, es declarada "afuera de la cancha."

Quién manda la pelota afuera de la cancha.

El último jugador que haya tocado la pelota antes de salir de los límites de la cancha, es quien la puso "afuera de la cancha."

Pelota retenida.

Sección 3. Se declarará *Pelota Retenida*, cuando dos jugadores contrarios tengan una ó ambas manos sobre la pelota ó cuando un jugador marcado muy de cerca, la retiene sin ponerla en juego.

Suspensión del juego.

Sección 4. Se declarará *Suspensión del Juego*, cuando éste puede ser suspendido legalmente sin que se pierda el tiempo reglamentario.

"Foul."

Sección 5. Un *Foul*, constituye la violación de una regla que da derecho á un tiro libre.

Pelota muerta.

Sección 6. La pelota está muerta:

- a) Cuando se ha hecho un goal. (Pelota al centro.)
- b) Cuando está "afuera de la cancha."
- c) Cuando se declara "pelota retenida."

- d) Cuando se declara. "Suspensión del juego." REGLA 7
 e) Cuando se señala un foul.
 f) Después de los dos tiros libres concedidos por un doble foul. (Pelota al centro.)
 g) Al expirar el tiempo reglamentario.
 h) Cuando la pelota queda sujeta en los soportes del basket. (Pelota al centro).
 i) Después del primero de los dos tiros libres á consecuencia de dos fouls contra un mismo team.
 j) Después de un tiro libre ilícito. (Pelota al centro).

NOTA.—Si en un tiro al goal la pelota se halla en el aire cuando suena el silbato, (secciones d, e, y g) no se considerará muerta, hasta que haya entrado ó no en el basket. Pero si se declara un foul al team que prueba el tiro al goal, la pelota estará muerta desde que se cometió el foul y si se hace el goal se considerará inválido. Es decir, no se anotará.

Sección 7. *Correr con la Pelota*, es el acto de avanzar en cualquier dirección cuando se está en posesión de la pelota. Correr con la pelota.

Nota.—Un jugador que no está en movimiento cuando recibe la pelota, puede evanزار un pié y saltar con una o ambas piernas hacia cualquier dirección para tirar al goal o para hacer un pase, siempre que cuando uno o ambos pies toquen nuevamente el suelo, no se encuentre en posesión de la pelota.

Un jugador que posee la pelota y cambia de posición sin avanzarla en ningun sentido, no se entenderá, como que corre con la pelota.

Un jugador que está quieto, cuando recibe la pelota y desea comenzar un dribble, puede avanzar un pié, siempre que cuando éste toque nuevamente el piso no se halle en posesión de la pelota.

Las autoridades harán ciertas concesiones respecto

REGLA 7 *al cumplimiento de esta regla, cuando el jugador que recibe la pelota se halla corriendo y trata de pararse lo más pronto posible.*

Dribble.

Sección 8. Se llama *Dribble*, a la acción de poner en movimiento la pelota, ya sea arrojándola, haciéndola picar ó rodar y volver á tocarla antes de que lo haga otro jugador. En el momento en que la pelota descansa sobre una ó ambas manos ó la toquen ambas manos simultáneamente, el dribble ha cesado.

NOTA.—Un jugador tiene el derecho de tirar al basket, después de un dribble legal, y si tiene éxito el goal se anotará. Varios tiros al goal en sucesion no se consideran como "dribble."

Agarrar.

Sección 9. *Agarrar* es evitar la libertad de movimiento de un oponente por medio de cualquier contacto personal.

NOTA.—Lo que se entiende por "marcar por la espalda" casi siempre ocasiona contacto personal, lo que se pena con un foul personal. Se aconseja a las Autoridades, que pongan mucha atención cuando se usa este estilo de defensa.

Bloquear.

Sección 10. *Bloquear*, es la acción de impedir el progreso de un contrario que no tiene la pelota.

Tiro libre.

Sección 11. Un *Tiro Libre* al goal, es el privilegio concedido á un team de tirar al goal desde una posición directamente atrás de la línea del tiro libre.

Doble foul.

Sección 12. Se llama *Doble Foul*, cuando los dos teams cometen foul simultaneamente.

Demorar el juego.

Sección 13. *Demorar el Juego*, es la acción de un jugador en retardar el progreso del juego sin necesidad de ello.

Propio goal.

Sección 14. Se llama *Propio Goal*, al basket al que el team prueba embocar la pelota.

Sección 15. *Tiempo Suplementario*, son los cinco minutos que se agregan al tiempo reglamentario para definir un empate. **REGLA 7**
Tiempo suplementario.

Sección 16. Se pena con *Foul Personal*, a la acción de "agarrar" "bloquear" "echar zancadillas" "empujar" "pechar" ó cualquier otra forma de rudeza innecesaria. Foul personal.

Sección 17. *Foul Técnico*, es cualquier otro foul que se cometa sin que haya contacto personal. Foul técnico.

Sección 18. *Foul Descalificador*, se aplica al jugador que por usar brusquedad excesiva, se cree conveniente hacerlo retirar de la cancha. Foul descalificador.

REGLA 8.

REGLAMENTO DEL JUEGO.

Sección 1. El juego será iniciado por el Juez, quien tirará la pelota al aire, entre dos jugadores de los bandos opuestos y de acuerdo con lo que se explica en las Secciones 5 y 6 de esta Regla. El juego durará dos períodos de 20 minutos, con un descanso de 10 minutos entre ellos. Este es el tiempo reglamentario. Por mútuo acuerdo entre los capitanes este tiempo puede ser cambiado. Cuando se cometa un foul en el preciso momento ó poco antes de la señal de los Cronometristas, se deberá dar el tiempo necesario para la ejecución del tiro libre. Duración del juego.
Descanso.
El tiempo se puede cambiar.

NOTA.—En los partidos entre colegios ó en las plazas de deportes, etc., cuando los jugadores son niños, se recomienda que se conceda además del descanso reglamentario de diez minutos, otros dos descansos de dos minutos de duración, después de los ocho primeros minutos de juego de cada período ó tiempo. Durante estos descansos extraordinarios los jugadores no podrán abandonar la cancha, recibir instrucciones, ó cambiar de goal. Cuando los jugadores son niños menores de 14 años de edad, se

REGLA 8 *recomienda que se les haga jugar dos períodos de quince minutos con diez minutos de descanso, dándoles además dos descansos extraordinarios de tres minutos de duración después de los seis primeros minutos de juego de cada período. Es decir, se jugarán cuatro períodos de seis minutos de duración cada uno.*

Notificación a los capitanes de la expiración del descanso.

Sección 2. Los capitanes serán notificados de la terminación del descanso reglamentario, tres minutos antes de la expiración del mismo. Si cualquiera de los equipos, no se encontrase en la cancha, listo para jugar, en el término de un minuto después de la llamada del Juez, ya sea al iniciarse el segundo período ó después de cualquier suspensión del juego, la pelota se pondrá en juego como si los dos equipos se encontrasen en la cancha listos para jugar.

Elección de "baskets."

Sección 3. El team visitante tendrá el derecho de elegir el basket en el primer tiempo. En el segundo tiempo, los teams cambiarán de baskets.

Lanza, rodar, etc., la pelota hacia cualquier dirección.

Sección 4. La pelota se puede lanzar, hacer picar, rodar, o hacer dribble con élla, hacia cualquier dirección.

Cuando se lanza la pelota en el centro

Sección 5. La pelota será puesta en juego en el círculo central:

- a) Al principio de cada período y de cada tiempo suplementario.
- b) Después que se ha hecho un goal.
- c) Después de un tiro libre ilegal.
- d) Después de haber quedado sujeta en los soportes del basket o canasto.
- e) Después del último tiro libre de un doble foul.

De la siguiente manera:

Cada centro, (jugador) deberá colocarse con ambos piés en su correspondiente mitad del círculo con una mano en contacto con su espalda, conservándola en esta posición hasta que la pelota haya sido toca-

Posición de los centros (jugadores.)

da por uno ó ambos jugadores. Los otros jugadores podrán situarse en cualquier parte de la cancha, siempre que no obstaculicen al Juez ó á los centros. El Juez tirará la pelota al aire, en un plano que pase entre los jugadores y sea perpendicular á las líneas laterales, á una altura superior á la que puedan alcanzar los centros saltando y de modo que caiga entre ellos dos. REGLA 8

Sección 6. Cuando el Juez pone la pelota en juego en el centro, silbará cuando élla alcance su mayor altura, después de lo cual puede ser golpeada por uno ó ambos centros. Si la pelota toca el suelo sin haber sido tocada por ninguno de los jugadores, el Juez la pondrá en juego nuevamente en el mismo lugar. Los centros deben tocar la pelota.

Sección 7. Siempre que el Juez tire la pelota entre dos jugadores, éstos deberán asumir la misma posición que adoptan en el círculo central. Cuando la pelota se lanza entre dos jugadores, sin ser en el centro.

Sección 8. El juego terminará, cuando los Cronometristas den la señal indicando que el juego ha terminado. (Véase la Nota de la Sección 6, de la Regla 7.) Cuando se termina el juego.

REGLA 9.

DE LA ANOTACIÓN DE TANTOS.

Sección 1. Un goal hecho desde la cancha vale 2 puntos; un goal a resultas de un tiro libre vale 1 punto. Valor de los goals.

Sección 2. El partido será ganado por el bando que obtenga más puntos.

Sección 3. Si al finalizar el tiempo reglamentario el número de puntos de ambos bandos es igual, el juego continuará sin demora ni cambio de baskets por un tiempo suplementario de 5 minutos ó por tantos períodos de 5 minutos como sean necesarios para desempatar. Cada período suplementario será considerado, como continuación del segundo Empate.
Tiempo suplementario.

REGLA 9 tiempo, y al iniciar cada uno de ellos, la pelota deberá ser lanzada al aire en el centro.
 Rehusarse a jugar.

Sección 4. Cualquier team que se rehuse a jugar después de haber recibido instrucciones del Juez en ese sentido, perderá el partido.

Resultado cuando un team no se presenta. Sección 5. El resultado de un partido, en el que uno de los teams no se presentó o se rehusó a jugar será 2—0 en contra del mismo.

REGLA 10.

DE LA PELOTA "AFUERA DE LA CANCHA."

Cómo se pone en juego la pelota cuando es declarada "afuera de la cancha."

Sección 1. Si en cualquier momento durante el juego, la pelota sale de la cancha, deberá ser declarada así por el Juez; y será puesta en juego por un oponente del jugador que la hizo salir. Aquél que la pone en juego, se colocará en el punto por donde salió ó en cualquier lugar de la perpendicular á la línea límite en dicho punto levantada hacia afuera de la cancha. Él entonces podrá tirar la pelota, hacerla picar ó rodar hacia otro jugador que esté dentro de la cancha. El Juez designará el oponente que pondrá la pelota en juego, eligiendo uno que se encuentre cerca del lugar por donde salió de la cancha.

NOTA.—Cuando por cualquier razón, el espacio fuera de la cancha es limitado, ningún jugador podrá colocarse a menos de 0m. 915 (3 pies) de distancia del jugador que arrojará la pelota. Es conveniente marcar en la cancha una línea angosta a 0m. 915 (3 pies) de las líneas.

Cómo se pone en juego la pelota, cuando el Juez no puede decir quién la envió "afuera de la cancha."

Sección 2. Cuando el Juez no puede determinar que jugador tocó la pelota antes de salir de la cancha, la pondrá en juego nuevamente en un lugar situado á 0m. 915 del punto por donde salió y en la perpendicular á la línea tirada hacia adentro de la cancha, eligiendo dos jugadores contrarios y

procediendo como en un caso de "pelota retenida" REGLA 10
(held ball).

REGLA 11.

DE LA SUSPENSIÓN DEL JUEGO (TIME OUT).

Sección 1. Se declarará *Suspensión del Juego*, es decir se suspenderá el juego, cuando lo ordene el Juez. Él podrá suspender el juego, durante dos minutos como máximo, a pedido de un capitán o por accidentes ocurridos á jugadores y no más de tres veces por cada team durante el juego. Sin embargo, cuando sucede un accidente y se hacen las substituciones correspondientes en menos de un minuto, no se contará como "Suspensión del juego."

Suspensión del juego ordenada por el Juez.

Derecho a tres suspensiones.

Sección 2. Para reanudar el juego después de haberlo suspendido, el Juez tirará la pelota entre dos jugadores oponentes, como en un caso de "pelota retenida," en el punto que se encontró al suspenderse el juego; cuando al suspenderse el juego la pelota se halla afuera de la cancha, debe ponerse en juego como en un caso de pelota "afuera de la cancha"; si el juego se suspende al cometerse un foul, la pelota debe ponerse nuevamente en juego ejecutando el "tiro libre."

Después de una suspensión del juego, la pelota debe ser tirada al aire, a no ser que haya salido afuera de la cancha o se haya declarado un "foul."

Sección 3. Cuando se declare un doble foul se tomará el tiempo.

REGLA 12.

DE LA PELOTA RETENIDA.

Sección 1. Cuando se declare *Pelota Retenida*, el Juez se posesionará de la pelota y la pondrá en juego, tirándola al aire entre los dos jugadores que se la disputaban en la misma forma que lo hace, cuando la pone en juego en el círculo central, al empezar el partido. En este caso se debe establecer un círculo imaginario donde se retuvo la pelota, excepto si

Pelota retenida, tirada al aire.

REGLA 12 sucede lo que se especifica en la Sección 2 de esta Regla.

Sección 2. Cuando la pelota es retenida detrás del tablero y dentro del área del tiro libre, o debajo del canasto, se pondrá en juego en la línea del tiro libre, en la misma forma que se hace en el círculo central.

REGLA 13.

DEL TIRO LIBRE.

Cómo se procede cuando se declara un "foul."

Sección 1. Cuando se declara un foul, el Juez tomará inmediatamente posesión de la pelota y la colocará sin pérdida de tiempo sobre la línea del tiro libre del team que ha de ejecutar el tiro. El tiro al goal debe hacerse dentro de 10 segundos, contados desde que la pelota fué puesta en la línea.

Pelota al centro, si se hace el goal.

Sección 2. Si se conviene el goal, la pelota se pondrá en juego en el círculo central.

Si no se hace el goal la pelota está en juego. Excepciones.

Sección 3. Si no se hace el goal, el juego continuará, con excepción de los siguientes casos:

- a) En caso de un doble foul, después del primer tiro la pelota está muerta y después del segundo se pone en juego en el círculo central.
- b) Cuando se hayan concedido dos o más tiros libres á un mismo bando, la pelota quedará muerta al terminar cada tiro excepto después del último, en el que el juego continuará.

REGLA 14.

DE LAS INFRACCIONES Y PENALIDADES.

Un jugador no deberá:

Sección 1. Tirar al basket cuando la pelota está muerta.

Sección 2. Al ejecutar un tiro libre, tocar o cruzar la línea del tiro libre antes de que la pelota haya tocado el basket ó el tablero, ó tardar más de diez segundos en hacer el tiro libre.

NOTA.—La pelota va al centro, si se convierte o se yerra el goal.

Penalidades (Secciones 1 y 2).

Si se hace el goal, no es válido.

Sección 3. Hacer salir la pelota "afuera de la cancha."

Sección 4. Entrar en la cancha con la pelota, después de haber sido declarada "afuera de la cancha."

Sección 5. Tocar la pelota, después de haberla puesto en juego desde afuera de la cancha, sin que previamente la haya tocado otro jugador.

Sección 6. Retener la pelota por más de cinco segundos, cuando está afuera de la cancha.

Penalidad (Secciones 3, 4, 5, 6).

La pelota pasa al poder de un contrario en la posición "afuera de la cancha."

Sección 7. Entrar al área del tiro libre o tocar las líneas que demarcan este espacio, cuando se ejecuta un tiro libre y antes de que la pelota toque el basket o el tablero, o intervenir en cualquier forma contra el jugador que hace el tiro. Dado el caso que los jugadores se disputen posiciones a lo largo del área del tiro libre, el Juez los colocará en forma que estén repartidos convenientemente.

Penalidad (Sección 7).

Si la violación procede de un jugador del bando que ejecuta el tiro libre, si se hace el goal, no es válido, y si se yerra, la pelota va al centro. Si la infracción a la regla es hecha por un jugador oponente al que tira al goal, si éste es convertido,

REGLA 14 es válido de lo contrario se concederá otro tiro libre. Se puede declarar un foul pesonal, en caso de brusquedades al tomar posiciones en las áreas del tiro libre.

REGLA 15.

DE LOS FOULS Y PENALIDADES.

A. Fouls técnicos.

Un jugador no podrá:

Sección 1. Correr con la pelota, "patearla," o golpearla con los puños.

Sección 2. Demorar el juego:

- a) Tocando la pelota después de haber sido adjudicada á un contrario como "pelota afuera de la cancha."
- b) Abandonando la cancha.
- c) Violando las reglas del salto cuando el Juez lanza la pelota entre dos jugadores.
- d) Demandando "Suspensión del juego" cuando su team ha usado los tres períodos permitidos.
- e) Empleando tácticas incorrectas no mencionadas, específicamente aquí.

Sección 3. Obstaculizar al jugador que pone la pelota en juego desde "afuera de la cancha"; es decir, ninguna parte de su cuerpo estará afuera de la cancha y no tocará la pelota hasta que haya cruzado la línea límite.

Sección 4. Pasar la pelota á otro jugador, cuando ejecuta un "tiro libre." Deberá lanzarla directamente al goal.

Sección 5. Tocar la pelota ó el canasto cuando la pelota está en el borde o dentro de él.

Sección 6. Hacer un segundo "dribble" a no ser que la pelota toque a otro jugador.

Lista de fouls
técnicos.

NOTA.—El pasar la pelota de una mano o otra sin golpearla, no se considera un dribble. Durante un dribble, solamente se puede golpear la pelota en el aire una sola vez.

Sección 7. Entrar en la cancha como suplente, sin haberse presentado al Apuntador ó haber sido reconocido por el Juez.

Sección 8. Hablar a las autoridades o comportarse incorrectamente en cualquier caso.

Penalidad (Secciones 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8).

Tiro libre al goal.

Sección 9. Ninguna persona relacionada directamente con cualquiera de los bandos, podrá dirigir el juego, o dar instrucciones desde afuera de la cancha.

Sección 10. Ninguna persona podrá entrar en la cancha durante el desarrollo del juego a no ser que sea autorizada por el Arbitro o el Juez.

Penalidad (Secciones 9, 10).

Tiro libre al goal. Se anotará un "foul técnico" al capitán del team infractor.

B. Fouls Personales.

Un jugador no podrá:

Sección 11. Agarrar, cerrar el paso ó bloquear, echar zancadillas, pechar ó empujar á un contrario estando o no en posesión de la pelota.

Lista de fouls personales.

Sección 12. Jugar bruscamente.

Sección 13. Pechar ó entrar en contacto con un contrario que se está disputando la pelota, con otro jugador oponente y tenga una ó ambas manos sobre la pelota.

NOTA.—Las Autoridades pueden evitar violaciones de esta sección, declarando "Pelota Retenida." inmediatamente.

Penalidad (Secciones 11, 12, 13).

REGLA 15

Tiro libre al goal. El culpable será penado con un foul personal. Un jugador que haya cometido cuatro fouls personales, será descalificado y tendrá que retirarse de la cancha. Por ningún motivo deberá pasarse por alto esta consideración, al contrario deberá cumplirse estrictamente. El Juez, puede descalificar a un jugador por violación de las secciones 11 o 12.

Sección 14. Pechar, empujar, agarrar, ó hacer foul á un jugador contrario en el momento que está tirando al goal.

Penalidad (Sección 14).

Dos tiros libres. El infractor, será penado con foul personal, o podrá ser descalificado.

NOTA.—Si el jugador embestido convierte el goal, á pesar de haber sido impedido, se anotará y se concederán además los dos tiros libres.

Sección 15. Usar brusquedad excesiva en contra de un jugador que está tirando al basket.

Penalidad (Sección 15).

Dos tiros libres y el culpable será descalificado.

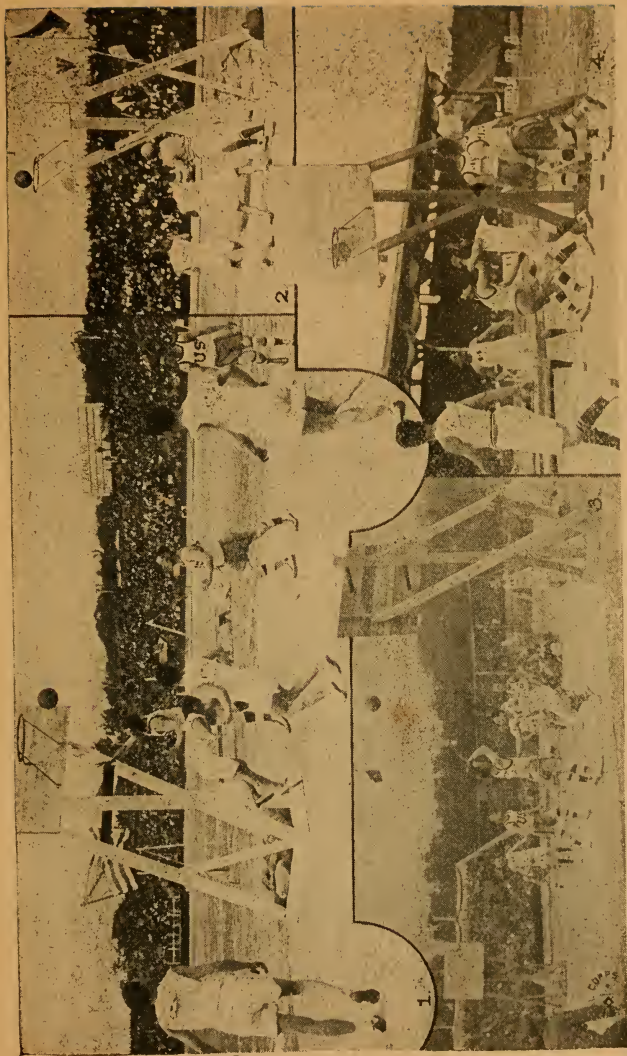


(1) Y.M.C.A. de Montevideo—1, Chiapella; 2, Pereyra; 3, Denegri; 4, Volpe; 5, Pentreath; 6, Beare. (2) Club Atenas de Montevideo, Ganadores del Campeonato Nacional de Basket Ball de la República Oriental del Uruguay—1, Collazo (capt.); 2, Berrutti; 3, Servetti Mitre; 4, Semino; 5, Pigni; 6, De Luca (coach). (3) Y.M.C.A. de Montevideo, Ganadores del Campeonato Interno, 1919—1, Volpe; 2, Fernández; 3, Rodó; 4, Blanco; 5, de Torre; 6, Ferrere.



TEAMS DE BASKET BALL QUE PARTICIPARON EN LOS JUEGOS INTERALIADOS.

(1) Estados Unidos de Norte America (Ganador)—1, Pelletier; 2, Greene; 3, Friedman; 4, Brennan; 5, Rudiger.
 (2) Francia—1, Curgallo; 2, Aguilhaume; 3, Chauvet; 4, Aube; 5, Bagnay. (3) Italia—1, Bassarini; 2, A. P. Muggiani; 3, M. Muggiani; 4, Sessa; 5, Pecollo.



EN EL ESTADIO PERSHING DURANTE EL DESARROLLO DEL CAMPEONATO INTERNACIONAL DE BASKET BALL.

- (1) Francia vs. Estados Unidos. (2) Francia vs. Italia. (3) Estados Unidos vs. Italia. (4) Estados Unidos marcando un goal contra Italia.



(1) Y.M.C.A. de Buenos Aires. Team ganador del Campeonato de Basket Ball de primera división, 1919. (2) Y.M.C.A. de Buenos Aires. Un team de Basket Ball.

SEGUNDA PARTE

EL JUEGO

DE

VOLLEY BALL

Elementos del Juego de Volley Ball

El juego de Volley Ball fué inventado por Mr. W. C. Morgan en el año 1895. La siguiente descripción son palabras propias de su inventor :

“Poco tiempo después de hacerme cargo del Departamento de Educación Física de la Y. M. C. A. de Holyoke, Mass., en el año 1895, cuando la clase de hombres de negocio y profesionales crecía en número y en entusiasmo, noté la necesidad de alguna forma de recreación y esparcimiento para ellos. El Basket Ball, era un juego muy adaptable a los jóvenes, pero los hombres de edad necesitaban un juego que no fuera tan rudo y severo.

“Buscando un juego que armonizara con las necesidades, se nos ocurrió el tennis, pero se necesitaban raquetas, pelotas, red, y otros objetos por lo que decidimos descartarlo; sin embargo, la idea de usar una red prevaleció: la colocamos a una altura de 2 metros desde el suelo, un poco más elevada que la altura de un hombre de mediana estatura. Necesitamos una pelota, y probamos la cámara inflada de una pelota de Basket Ball, pero resultó ser muy blanda y liviana; entonces probamos una pelota de Basket Ball, la que resultó muy grande y demasiado pesada.

“Finalmente decidimos usar una pelota que tenía más o menos las mismas dimensiones que la que se usa actualmente, para lo que encargamos su confección a la casa “A. G. Spalding & Bros.”, la que a satisfacción nuestra, fabricó una pelota que llenaba todas las condiciones exigidas.”

Este fué el origen del juego relatado por el mismo inventor.

Poco tiempo después, el juego fué demostrado ante una convención de directores físicos, realizada en el Springfield College, causando muy buena impresión fué aplaudida y aprobada por todos los concurrentes.

Desde aquí el juego fué esparciéndose con mucha rapidez y hoy es el día, en que es conocido en todos los rincones de nuestro globo.

El Volley Ball es un juego fácil de aprender y con un poco de habilidad, muy pronto se puede llegar a ser un buen jugador.

La cancha de juego es una superficie plana de forma rectangular. Sus dimensiones varían de acuerdo con el lugar de emplazamiento. Si es una cancha al aire libre sus dimensiones no exceden de 28 metros de largo, ni de 14 metros de ancho. Si es una cancha cubierta o de salón, éllas no exceden ni de 21 metros de largo, ni de 12 metros de ancho y está libre de obstáculos hasta una altura de 5 metros como mínimo. Las líneas más largas del rectángulo se llaman "líneas laterales" y las más cortas "líneas finales."

La pelota es de forma esférica y está compuesta de una cámara neumática de goma, protegida con una cubierta de cuero cuya circunferencia debe medir de 65 a 68 centímetros y cuyo peso debe ser de 227 á 280 gramos. Cuando se juega al aire libre se puede usar una pelota mas pesada, pero nunca excederá de 340 gramos de peso.

La red, es igual a una de tennis y es colocada transversalmente en el medio de la cancha, de modo que el borde superior se encuentre a 2m. 45 del piso y que sus extremos estén en el centro de las líneas laterales.

La red debe tener 0m. 915 de ancho y la malla debe ser suficientemente cerrada, para no dejar pasar la pelota.

En un partido oficial jugado en una cancha cubierta, los equipos deben ser representados por seis hombres cada uno. Cuando se juega en una cancha al aire libre los teams deberán componerse de 12 jugadores cada uno. Sin embargo las reglas permiten alterar estos números, siempre que los representantes de los teams lleguen a un acuerdo al respecto.

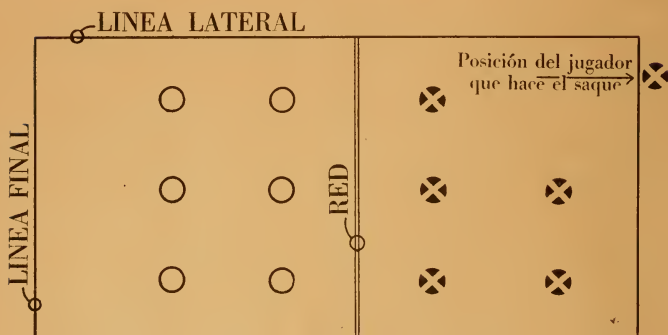


Diagrama de una cancha de Volley Ball de salón y disposición de los jugadores.

Los equipos deben situarse a uno y otro lado de la red, y la cancha que ocupan se llama "cancha propia."

El juego es dirigido por un Juez o Referee auxiliado por otros dos llamados Linesmen o Jueces de Raya. El Juez debe situarse en un lugar fuera de la cancha, donde pueda controlar todo lo que en ella sucede. Los Jueces de Raya, deben colocarse en los extremos opuestos de la cancha con el objeto de vigilar si la pelota cae o no fuera de las líneas.

Un partido oficial de Volley Ball consta de uno o varios juegos a 15 puntos cada uno. El número

de juegos de un partido oficial debe ser establecido por la comisión del campeonato o por los dirigentes de los teams.

El objeto del juego, es arrojar la pelota de un lado al otro de la cancha por encima de la red, de modo que no caiga fuera de élla.

No se puede agarrar o sujetar la pelota con las manos, pero sí, puede golpearse con éllas o con cualquier parte del cuerpo mas arriba de las caderas.

El equipo que falle restar la pelota, licitamente pierde un punto o el derecho de hacer el saque.

Para aclarar ésto, pondremos el siguiente ejemplo: Supongamos que el team A. tiene el saque. Cuando la pelota es puesta en juego y el team B. falla responder licitamente, el team A. se anota un punto en su haber. Si el que falla en restar la pelota es el team A. éste tiene que ceder el saque al team B. y no se anotan puntos para ninguno de los bandos. A ésto se le califica "perder el saque."

Al declararse "saque perdido", el team que gana el saque, debe rotar un puesto; en el sentido de las agujas de un reloj, si sus jugadores se forman en dos líneas; y hacia la derecha si se forman en más de dos líneas.

En el juego de Volley Ball un jugador no deberá: golpear la pelota soportado en otro jugador; pegar a la pelota dos o más veces consecutivas, agarrarla o sostenerla; pasar la mano sobre la red; tocar la red; sacar cuando no le corresponde; perturbar el juego de los contrarios, entrando en su cancha; dirigirse al Juez o hacer manifestaciones en su contra o en contra de los otros jugadores; jugar nuevamente después de haber sido descalificado o reemplazado, etc.

CÓMO HACER EL SAQUE.

El saque debe hacerse desde atrás o afuera de las líneas finales y cerca de una de las esquinas.

Hay tres estilos fundamentales de hacer el saque:

Primero: el saque bajomano, o el más común, que se hace tirando la pelota a poca altura y golpeándola con la palma de la mano, cuando se en-



El saque bajomano.

cuentra más o menos en frente del abdomen. Es un saque muy seguro y es usado por la mayoría de los jugadores, especialmente por los principiantes.

Segundo: el saque sobremano, que se ejecuta lanzando la pelota hacia arriba y golpeándola cuando descende estando aun mas elevada que la cabeza. Por medio de este saque se puede dar a la pelota gran velocidad y dirección. Es muy em-

pleado por aquellos que tienen mucha práctica y son expertos en el juego. Para los jugadores mediocres, su uso resulta ineficaz. Comúnmente sucede que de cinco tentativas, obtienen una buena y cuatro malas.

Tercero: el saque lateral, o de costado. Es usado por algunos jugadores, con el objeto de dar efecto



El saque sobremano.

a la pelota. Se ejecuta lanzando la pelota hacia arriba y a uno de los costados y golpeándola con la mano, cuando desciende y se halla a una altura no más elevada que los hombros del jugador. El brazo se mueve en un plano casi horizontal.

Existen otros estilos de sacar, pero en realidad no son más que los fundamentales con algunas pequeñas modificaciones.

CÓMO DEVOLVER O RESTAR LA PELOTA.

La pelota debe restarse siempre que sea posible con las palmas de ambas manos. Éstas deben colocarse casi juntas, una al lado de la otra, de modo que presenten una superficie cóncava para golpear la pelota. De esta manera es mucho más fácil controlarla, graduar la fuerza que debe dársele y dirigirla en la dirección deseada.



El saque lateral.

Muchas veces es imposible emplear las dos manos para restar la pelota, debido a posiciones difíciles o cualquier otra causa, por lo que es necesario golpearla con una mano. Pero se debe tener en cuenta, que siempre que se pueda restar con ambas manos, así se debe hacer, porque como hemos dicho, es más seguro, y por consiguiente hay menos probabilidades de fallar en responder con éxito.

VENTAJAS DEL JUEGO DE VOLLEY BALL.

Una de las ventajas más notable del Volley Ball, sobre cualquier otro juego es que todo el mundo puede jugarlo. La edad, sexo o habilidad, no influyen tanto como en otros juegos. Hombres y mujeres, niños y adultos, lo aprenden con mucha facilidad, y con pocas prácticas y dentro de corto tiempo llegan a dominar el juego, como los jugadores ya familiarizados con él por años. El hecho de que cualquiera puede jugar y disfrutar del juego, sin necesidad de poseer las características de un jugador experto, hace que se considere como uno de los juegos más populares, en las plazas de deportes, gimnasios, parques de recreación, escuelas, y otros lugares de esparcimiento físico.

Es un juego social. Los que en él participan y los observadores, encuentran siempre mucha diversión. Jugado debidamente proporciona alegría y placer.

No es un juego peligroso. Muchas personas, especialmente los muy jóvenes y aquellos de edad madura, que no pueden participar en juegos violentos, encuentran en el Volley Ball un juego ideal.

No hay contacto personal con los contrarios, no requiere aptitudes difíciles o peligrosas, de donde queda descartada la posibilidad de accidentes serios.

Es un juego saludable. Además de despertar alegría y entusiasmo que tienen un efecto psicofisiológico saludable, proporciona ejercicios físicos benéficos para nuestra economía y vitalizadores de nuestro organismo.

La postura que se debe asumir cuando se juega, ya sea con los brazos levantados y el cuerpo recto o ya sea cuando se flexiona el tronco para hacer alguna jugada, tienden a corregir la mala postura

y la inactividad física características de una vida sedentaria.

Todos los jugadores toman una parte activa en el juego. El sistema de rotación hace que todos los participantes jueguen en los diferentes puestos y disfruten, de las emociones y ejercicios que proporciona esta variedad de experiencias.

Requiere un espacio pequeño. Tanto puede jugarse en un salón como al aire libre y en lugares donde es imposible practicar otros juegos vigorosos.

El equipo que demanda es simple y barato. Es muy fácil conseguir una red, dos postes y una pelota.

Las reglas son simples y fáciles de comprender. Esta es una gran ventaja que tiene sobre otros juegos que son regidos por reglamentos severos y complicados. Una persona que nunca haya jugado al Volley Ball, puede aprender los reglamentos en pocos minutos.

Términos usados en el Volley Ball

INGLÉS.

CASTELLANO.

Ball	<i>Pelota.</i>
Boundary lines	<i>Líneas de la cancha.</i>
Catching or Holding	<i>Agarrar.</i>
Championship	<i>Campeonato.</i>
Court	<i>Cancha.</i>
Dead ball	<i>Pelota muerta.</i>
Delaying the game	<i>Demorar el juego.</i>
Dribble	<i>Dribble. Tocar la pelota dos o más veces consecutivamente.</i>
End lines	<i>Líneas finales.</i>
Forfeited game	<i>Partido dado por perdido.</i>
Linesman	<i>Juez de raya.</i>
Losing team	<i>Team o bando perdedor.</i>
Net	<i>Red.</i>
Officials	<i>Autoridades.</i>
Opponents court	<i>Cancha contraria.</i>
Out of bounds	<i>Afuera de la cancha.</i>
Own court	<i>Cancha propia.</i>
Playing the ball	<i>Jugar la pelota.</i>
Point	<i>Punto. Tanto.</i>
Referee	<i>Referee. Juez.</i>
Rotation	<i>Rotación.</i>
Score	<i>Apunte o anotaciones del juego.</i>
Server	<i>El jugador que saca.</i>
Service	<i>Saque.</i>
Serving order	<i>Orden del saque.</i>
Side lines	<i>Líneas laterales.</i>
Side out	<i>Saque perdido.</i>
Single court	<i>Cancha para sencillos.</i>
Substitute	<i>Suplente o substituto.</i>
Team	<i>Team. Equipo. Bando.</i>
Toss	<i>Tirar a la suerte.</i>

NOMBRES	PRIMER JUEGO			SEGUNDO JUEGO			TERCER JUEGO				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
Atlántico	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
López	1	0	1	1	0	1	0	11	1	11	1
Gil	11	0	1	0	0	0	0	0	111	11	1
Martínez	0	1	0	0	1	11	0	0	1	1	
Fernández	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	
Pérez	1	1	0	1	1	0	0	1	11	0	
Sanchez	11	0	1		0	1	1		0	1	
	7	2	3	3	2	4	2	3	7	6	2
											15

Lugar del encuentro. P. de Lep. No. 2 Fecha Julio 6, 1920 Juez. J. Aguirre
 Juez de Raya (1) M. Misa Juez de Raya (2) S. Amador
 Vencedor Atlántico Resultado 2-1

Cómo hacer anotaciones de Volley Ball

Como se observa en el grabado en la página opuesta, el formulario está dividido en cuatro partes o columnas principales. La primera de la izquierda se reserva para los nombres del team y de los jugadores, las tres columnas que siguen, subdivididas en cinco partes cada una, son destinadas para anotar los puntos del primer, segundo y tercer juego.

Por medio de este procedimiento se pueden anotar las posiciones de los jugadores, el orden del saque, el número de puntos marcados por cada jugador, el número de puntos al finalizar cada rueda y la suma total de puntos al final de cada juego.

Es obvio decir, que el número de columnas debe estar de acuerdo con el número de juegos que componen un partido. Referente a esto el reglamento dice que dicho número debe ser decidido por la comisión del campeonato y al no existir ésta por los representantes de los teams.

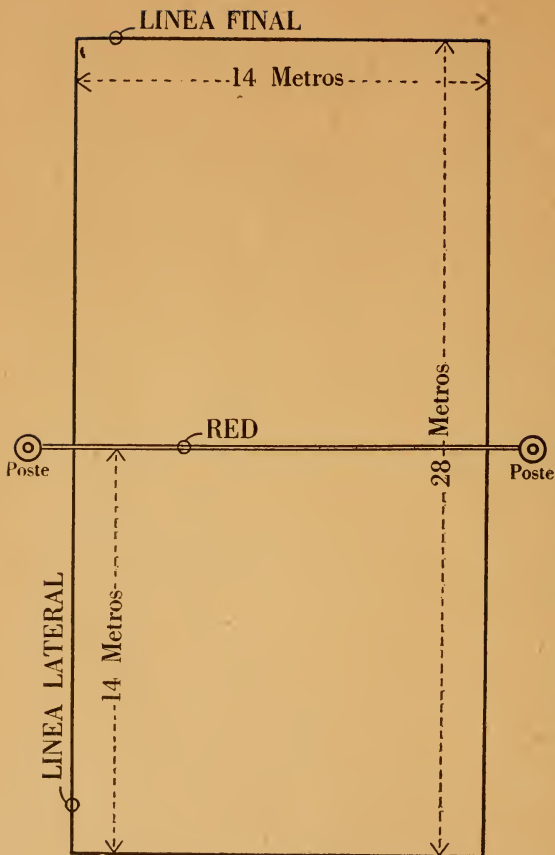


DIAGRAMA DE UNA CANCHA DE VOLLEY BALL.

Las dimensiones de una cancha al aire libre no excederán de 28 metros de largo ni de 14 metros de ancho y las de una cancha de salón no excederán de 21 metros de largo ni de 12 de ancho.

Reglamento Oficial del Juego de Volley Ball

Traducido del Inglés.

Adoptado por la Federación Atlética Nacional de Colegios y la Liga Atlética de la Asociación Cristiana de Jóvenes.

REGLA 1.

DE LA CANCHA.

Sección 1. La cancha al aire libre será rectangular y sus dimensiones no excederán de 28 metros de largo ni de 14 metros de ancho. Cancha al aire libre.

Nota.—Una cancha de 24 metros por 12 metros da excelentes resultados, y generalmente se usa en campeonatos.

Sección 2. La cancha de salón será rectangular y sus dimensiones no excederán de 21 metros de largo ni de 12 metros de ancho. Estará libre de obstáculos en toda su superficie y en una altura de 5 metros. Cancha de salón.

Nota.—Donde las condiciones permiten una cancha de 18 metros por 9 metros, da resultados excelentes, y generalmente se usa en campeonatos.

Sección 3. Para jugar sencillos o dobles, es decir, cuando juegan uno o dos jugadores por cada bando, la cancha tendrá la mitad de la anchura de una regular de salón. Sencillos y dobles.

Sección 4. La cancha deberá marcarse con líneas bien visibles las que no tendrán menos de 0m 05 de ancho (2 pulgadas), y en cualquier lugar estarán a 0m 915 (3 pies) de cualquier obstrucción. Las líneas más largas del rectángulo, se llamarán "líneas laterales" y las más cortas "líneas finales." Límites de la cancha.

REGLA 2.

DE LA PELOTA.

La pelota será redonda; constará de una cámara neumática de goma protegida por una cubierta de cuero. Pesará de 227 a 284 gramos y medirá de circunferencia de 65 a 68 centímetros.

Nota.—*Por acuerdo mútuo entre los equipos, se puede usar una pelota más pesada cuando se juega al aire libre, pero su peso no excederá de 340 gramos.*

REGLA 3.

DE LA RED.

Anchura.

La red tendrá de ancho no menos de 0m. 915 (3 pies) y será tan larga como el ancho de la cancha, su malla será lo suficientemente cerrada como para no dejar pasar la pelota. Se colocará bien estirada por sus cuatro esquinas atadas a las paredes o unos postes enteramente fuera de la cancha, de modo que pase transversalmente por medio de la misma y paralelamente a las "líneas finales." El borde superior de la red deberá estar a nivel y a una altura de 2m. 45, medida desde su punto medio al suelo.

Altura.

REGLA 4.

DE LOS TEAMS O EQUIPOS.

Número de jugadores.

Sección 1. Los teams se compondrán de un número igual de jugadores. Este se determinará de acuerdo con las dimensiones de la cancha.

En un partido al aire libre.

Sección 2. En los partidos oficiales jugados en una cancha al aire libre, los teams se compondrán de doce jugadores.

En un partido interno.

Sección 3. En los partidos oficiales jugados en una cancha de salón, los teams se compondrán de seis jugadores.

Nota.—*Por común acuerdo entre los representantes de los teams, se puede modificar lo establecido en las secciones 2 y 3 de esta regla.*

Sección 4. Un suplente puede ocupar el lugar de un jugador, solamente, después que el silbato haya sonado declarando la "pelota muerta." Inmediatamente se presentará al *Juez*. REGLA 4
Suplentes.

REGLA 5.

DE LAS AUTORIDADES.

Las autoridades serán; un *Juez* y dos *Jueces de Raya*. Autoridades.

REGLA 6.

DE LOS DEBERES DE LAS AUTORIDADES.

Sección 1. El *Juez* será la autoridad suprema del juego. El decidirá cuándo la pelota está en juego, ó muerta, cuándo se ha hecho un tanto, cuándo se ha perdido el saque, y aplicará las penas por violación de las reglas, (véanse las Reglas 10 y 11). Juez.

Sección 2. El *Juez* tiene atribuciones para decidir sobre violaciones de las reglas cometidas en cualquier momento, desde el principio hasta el final del partido. Esto incluye los períodos en los que el juego ha sido momentáneamente suspendido.

Sección 3. El *Juez* tomará nota de los puntos hechos. Sus anotaciones se considerarán oficiales.

Sección 4. El *Juez* se estacionará en uno de los extremos de la red, de modo que pueda vigilar escrupulosamente ambas canchas.

Sección 5. El *Juez* decidirá si la pelota es "buena" o "mala" cuando cae sobre la línea lateral que domina.

Sección 6. Los *Jueces de Raya* se situarán en los extremos opuestos de la cancha del lado más alejado del *Juez*, de manera que cada uno tenga dos líneas en plena vista y cuando la pelota caiga cerca de éllas, declararán si ha sido "buena" o "mala." Jueces de Raya.

REGLA 6 Sección 7. A pedido del *Juez*, lo ayudarán a decidir sobre una jugada dudosa.

Sección 8. Antes del juego conseguirán del capitán ó dirigente de cada team el "orden del saque" y durante el juego, mirarán que se cumpla como es debido y que se hagan las rotaciones correspondientes.

REGLA 7.

DEFINICIONES DE LOS TÉRMINOS.

- Cancha propia y cancha contraria.** Sección 1. La cancha ocupada por un bando será llamada "cancha propia" y la ocupada por sus contrincantes "cancha contraria."
- Orden del saque.** Sección 2. El orden en que los jugadores servirán la pelota, se llamará "Orden del saque."
- Rotación.** Sección 3. El cambio de puesto de los jugadores se llamará "Rotación."
- Saque.** Sección 4. Un saque, es cuando el jugador de turno, pone la pelota en juego, golpeándola hacia la cancha contraria, con una o ambas manos o puños desde atrás de la línea final.
- Punto.** Sección 5. Se contará un "Punto", cuando el team que recibe la pelota, no la devuelve legalmente hacia la cancha contraria.
- Saque perdido.** Sección 6. Se llamará "Saque perdido", cuando el team que está sirviendo, es decir, que tiene el saque, no gana el punto o devuelve la pelota ilegalmente.
- Pelota muerta.** Sección 7. La pelota está "muerta", después que se ha hecho un "punto"; se ha "perdido el saque"; o durante la suspensión momentánea del juego ordenada por el *Juez*.
- Jugar la pelota.** Sección 8. Un jugador que toque la pelota cuando no está "muerta", se entenderá que ha jugado la pelota.

Sección 9. La pelota está "afuera de la cancha", cuando toca alguna superficie, objeto o parte del piso afuera de los límites de la cancha. Una pelota que haya tocado la raya, es considerada "buena."

REGLA 7

Afuera de la cancha.

Sección 10. Cuando un jugador detiene la pelota momentáneamente y no la golpea con limpieza, se considerará que está agarrando la pelota.

Agarrar o retener la pelota.

Sección 11. Todo jugador que toque la pelota más de una vez, con cualquier parte de su cuerpo sin que antes haya sido tocada por otro jugador, se considerará que está haciendo "dribbling."

Dribble.

Sección 12. Cualquier jugador, que, a opinión del Juez, tienda a parar o atrasar el juego innecesariamente, se considerará que está demorando el juego.

Demorar el juego.

REGLA 8.**DE LAS CANCHAS Y DEL SAQUE.**

Sección 1. Los Capitanes tirarán a la suerte para elegir la cancha y el saque. El ganador del sorteo podrá elegir la cancha o el saque.

Los capitanes tiran a la suerte.

Sección 2. Al iniciar el juego, la pelota será puesta en servicio, por el jugador que ocupe el primer lugar en el "orden del saque", del equipo que debe dar comienzo al juego.

Orden.

Sección 3. El jugador de turno seguirá sacando hasta que el Juez declare "saque perdido."

Continuidad.

Sección 4. Al declararse "saque perdido", el derecho de hacer el saque, pasa al bando ganador.

Alternación.

Sección 5. El team ganador del saque rotará un puesto. Si se forma en dos filas de jugadores, rotará un puesto en la dirección de las agujas de un reloj; si se forma en más de dos filas, los jugadores se trasladarán un puesto hacia la derecha, comenzando por la primera fila.

Rotacion.

REGLA 8

Saque malo.

Sección 6. Cuando al hacer el saque la pelota pasa por debajo de la red, o toca a cualquier jugador, superficie u objeto antes de entrar a la cancha contraria, se declarará "saque perdido."

Sacar fuera de turno.

Sección 7. Si un jugador hace el saque cuando no le corresponde, se declarará "saque perdido" y los puntos que haya hecho no se anotarán.

Al team perdedor le corresponde el saque.

Sección 8. El bando perdedor, tendrá el saque al empezar el juego siguiente.

Cambio de canchas.

Sección 9. Al final de cada juego los teams cambiarán de cancha.

Cambio de canchas en la mitad del juego

Sección 10. Si el viento, el sol, o cualquier otra circunstancia favorece a alguna de las canchas, los teams, con la autorización del *Juez*, podrán cambiar de cancha cuando uno de ellos haya hecho ocho puntos. El jugador que obtuvo el octavo punto continuará sacando la pelota.

REGLA 9.

JUGAR LA PELOTA.

Cualquier parte del cuerpo más arriba de las caderas
Pelota que toca la red.

Sección 1. La pelota puede ser golpeada hacia cualquier dirección, con cualquier parte del cuerpo más arriba de las caderas.

Sección 2. A excepción de cuando se hace el saque, una pelota que toque el borde superior de la red y pase a la cancha contraria, continuará en juego.

Recobro de la pelota.

Sección 3. A excepción de cuando proviene de un saque, una pelota que toque la red, puede ser recobrada, siempre que el jugador evite algún contacto con ésta.

Solamente tres veces se puede tocar la pelota.

Sección 4. Un team solamente puede tocar la pelota tres veces, antes de enviarla a la cancha contraria.

Nota.—*Esto no prohíbe que un mismo jugador toque la pelota dos veces, siempre que no viole la*

regla contra el "dribbling." En otras palabras, podrá ser el primero y el tercero en jugar la pelota. REGLA 9

REGLA 10.

DE LOS PUNTOS Y DEL "SAQUE PERDIDO."

Cuando un jugador del team que tiene el saque, cometa alguna de las faltas que se especifican a continuación, se declarará "saque perdido," pero si dicho jugador pertenece al team que recibe la pelota, se declarará un "punto" en favor del team que tiene el saque.

Se penará al jugador cuando:

(1) Envíe la pelota afuera de la cancha o por debajo de la red.

(2) Agarre o sostenga la pelota.

La aplicación de esta regla debe ser rigurosa, especialmente cuando un jugador, prepara la pelota para que otro la envíe a la cancha contraria.

(3) Haga "dribble."

(4) Permita a la pelota tocar su cuerpo más abajo de las caderas.

(5) Juegue la pelota alzándose del suelo, valiéndose de un compañero o de un objeto cualquiera.

(6) Toque la red con cualquier parte de su cuerpo, excepto cuando la pelota esté muerta. Sin embargo, cuando dos oponentes toquen la red simultáneamente no se declarará "punto" o "saque perdido," sinó se considerará jugada nula y se hará un nuevo saque.

(7) Toque la pelota después que ha sido tocada tres veces antes de haberla enviado a la cancha contraria.

(8) Pase la mano sobre la red para jugar la pelota.

(9) Saque fuera de turno.

REGLA 10 (10) Pase por debajo de la red y toque la pelota o un jugador contrario, o impida el juego del bando contrario al entrar en su cancha.

(11) Entre a la cancha contraria intentando salvar la pelota, excepto el caso en que pase las manos por debajo de la red manteniendo los piés en su propia cancha.

(12) Demore el juego.

REGLA 11.

DE LAS ANOTACIONES DE PUNTOS.

Sección 1. Cuando el team que recibe el saque, falla devolver la pelota debidamente, se anotará un punto al otro team.

Juego a 15 puntos.

Sección 2. El team que primeramente se adjudique quince puntos será el ganador del juego.

Número de juegos de un partido.

Sección 3. Un partido consta de uno o varios juegos. Su número será determinado por una comisión especial o por acuerdo mútuo entre los dirigentes de los teams.

REGLA 12.

DE LA CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

El *Juez* tiene poder para descalificar hasta la terminación del partido a cualquier jugador que cometa una acción incorrecta, o:

(1) Haga persistentemente preguntas a las autoridades referentes a su decisiones.

(2) Hable mal de las autoridades.

(3) Haga algo en detrimento de las autoridades o que tienda a influenciar sus decisiones.

(4) Cuando cometa alguna acción en detrimento de sus contrarios o hable mal de ellos.

El puesto de un jugador descalificado será ocupado por un suplente.

REGLA 13.

Cuando un team se rehuse a jugar después de haber recibido instrucciones del *Juez*, se considerará como si hubiese perdido el partido.

REGLA 14.

Sección 1. Las decisiones de las autoridades son irrevocables. Decisiones irrevocables.

Sección 2. Solamente los capitanes podrán dirigir la palabra a las autoridades en casos sobre interpretación de las reglas. Interpretacion.

Sección 3. Cuando un caso sobre interpretación de las reglas, no ha sido solucionado satisfactoriamente en el acto, el juego continuará sin interrupción y el *Juez* tomará nota del caso para llevarlo a una autoridad superior para su aclaramiento. Protestas.

NOTAS.

Cuando se hace uso de ciertas canchas, algunas de las modificaciones especificadas a continuación, pueden ser introducidas en el juego, para mejorarlo y hacerlo más movido; sin embargo cuando se juegan campeonatos, no se considerarán reglamentarias, a no ser que los teams se pongan de acuerdo para su adopción como tales.

(1) Cuando se juega en una cancha de salón o cubierta, una pelota, que no provenga de un saque y que haya tocado las paredes, el techo, etc., será considerada "buena." Solamente se considerará como "afuera de la cancha" o "mala" cuando haya tocado a un espectador o haya caído fuera de los límites. La pelota continua en juego cuando toca las paredes, las vigas, el techo, etc.

(2) Cuando una pelota que no provenga de un saque, toque algún aparato pendiente, o cuerdas, cables, etc., y caiga en la cancha contraria, se considerará que está en juego. La pelota continua en juego cuando toca aparatos pendientes.

Cuando al sacar la pelota toca aparatos pendientes.

(3) Cuando al hacer un saque, la pelota toque algún aparato suspendido y caiga en la cancha contraria se deberá hacer un nuevo saque.

Tocar la pelota dos veces consecutivas.

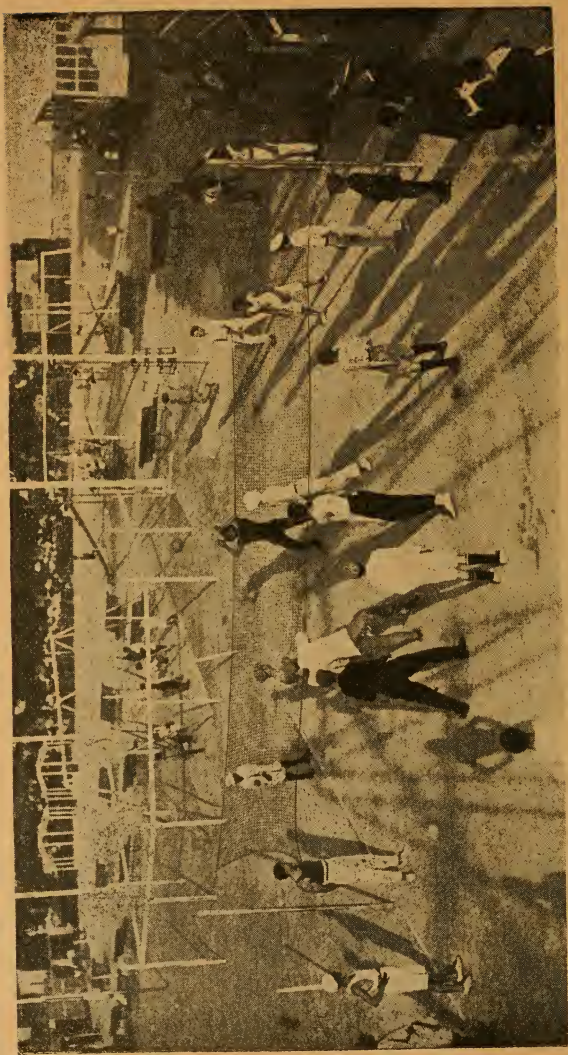
(4) Se permitirá a un jugador tocar la pelota dos veces consecutivas, siempre que después de haberla golpeado rebote en la pared ó en cualquier superficie u objeto, directamente hacia él. Esta modificación hace que el team pueda tocar la pelota cuatro veces, antes de enviarla a la cancha contraria.

Saque doble.

(5) Cuando al hacer el saque, la pelota toca la red, se permitirá una segunda tentativa. Esta modificación da excelentes resultados y no es solamente apreciada por los principiantes, sinó también por los jugadores diestros y conocedores a fondo del juego.



Y.M.C.A. de SAN JUAN, PUERTO RICO. TEAM DE VOLLEY BALL DE LA CLASE DE COMERCIANTES.
1, Vega; 2, Coxhead; 3, Bills; 4, Dr. Venegas; 5, Grimm; 6, Iriarte; 7, Pesquera; 8, Besosa. 1, del Valle; 2, Monserrat; 3, Call y Cichi; 4, Penagaricano; 5, Hatchl.



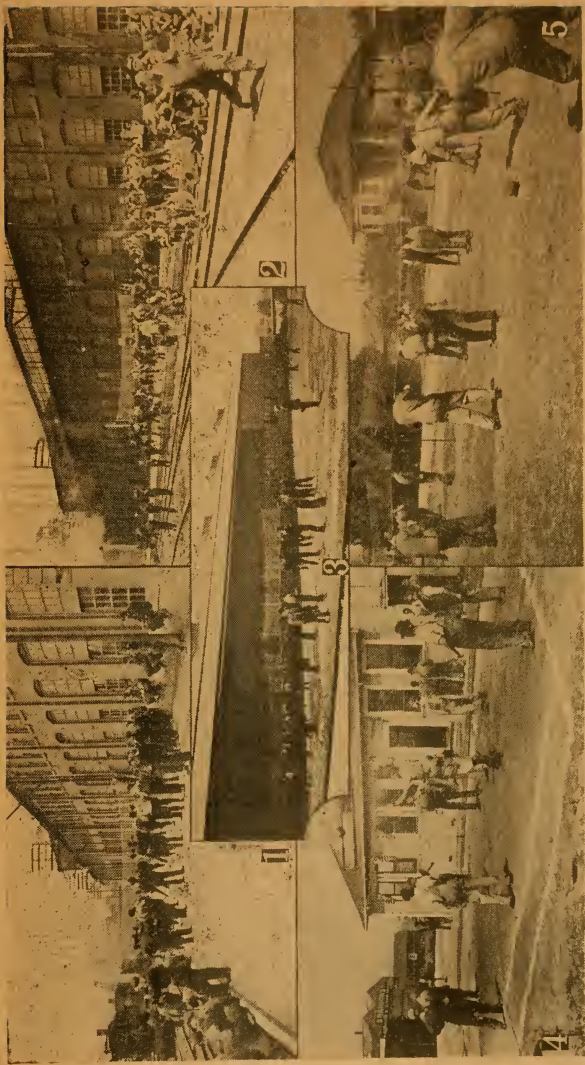
JUGANDO AL VOLLEY BALL EN UNA DE LAS PLAZAS DE DEPORTES DE MONTEVIDEO.



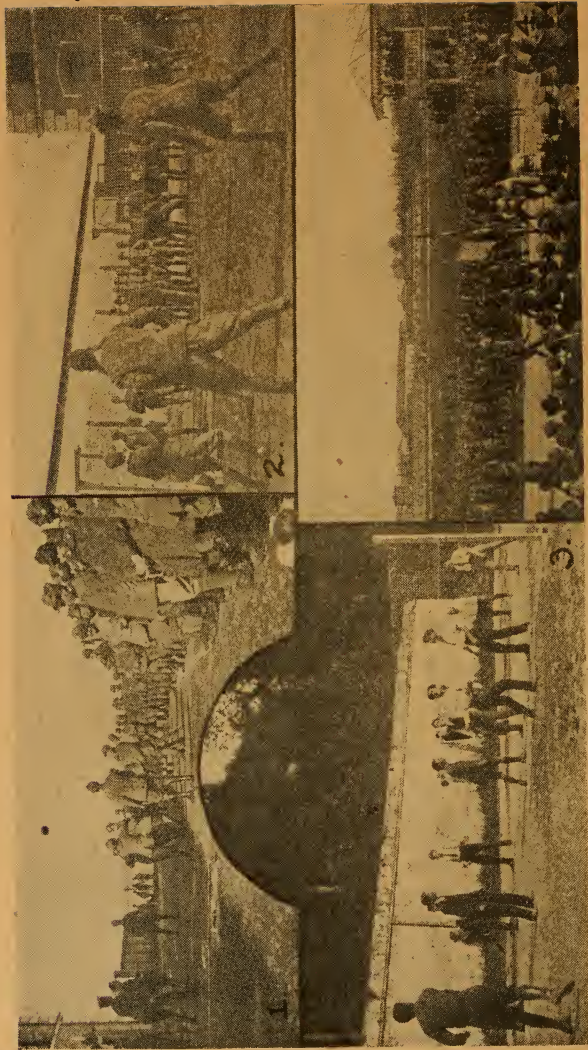
Señoritas jugando al Volley Ball en una de las Plazas de Deportes del Uruguay. Los aparatos que se ven en este grabado fueron fabricados por la firma A. G. Spalding & Bros.



En ciertas zonas de la Ciudad de Filadelfia, en donde no existen bastantes plazas de deportes para el esparcimiento juvenil, varias calles son clausuradas diariamente al tráfico por ciertas horas, para permitir jugar comodamente y sin peligro, a los niños y niñas de los alrededores. Este grabado, muestra un grupo de niños jugando al Volley Ball.



En los Estados Unidos de Norte América, muchas corporaciones industriales, proporcionan lugares de juegos para el recreamiento de sus empleados durante las horas de descanso al medio día, o después de las tareas diarias. Esta idea, ha tenido un grandioso éxito. Muchos expertos en eficiencia, han declarado, que los trabajadores después de las horas de recreación y juego, vuelven al trabajo con mucha energía y entusiasmo.



EL VOLLEY BALL EN ITALIA.

(1) y (2) Soldados Italianos jugando al Volley Ball. (3) Partido de Volley Ball, entre estudiantes universitarios, en una de las tres plazas de deportes de Roma, instaladas por la Y.M.C.A. (4) Partido de Volley en Bologna, entre un equipo de Secretarios de la Y.M.C.A., y un team de oficiales del Ejército Italiano.

Útiles y artículos de los Juegos

Todos aquellos juegos de competencia, requieren en interés del juego justo, el empleo de una pelota reglamentaria. Reglamentaria, significa semejante a un tipo modelo, establecido en el reglamento.

Es muy fácil notar que cuando un equipo practica con una pelota de cierto estilo—que puede ser más liviana o más pesada que la que se establece en el reglamento; o no es completamente esférica, o no tiene las dimensiones correctas, o no tiene la suficiente elasticidad—no está en condiciones perfectas para triunfar honestamente. Por esta razón, es necesario que se use una pelota similar a una modelo. Es decir, deben ser fabricadas iguales unas a otras. A no ser que un fabricante tenga facilidades extraordinarias para procurarse los distintos materiales que entran en la fabricación de una pelota—el cuero, la goma, y el saber como tratar estos materiales de una manera científica—se deduce fácilmente que se encontrarán dificultades y defectos cuando se juegue con élla. Por consiguiente, es acostumbrado por las comisiones que hacen los reglamentos de los juegos, otorgar a cierto fabricante el privilegio de confeccionar la pelota “oficial.”

La firma “A. G. Spalding & Bros.,” ha estado en negocios cerca de medio siglo, y además posee fábricas en los Estados Unidos de Norte América e Inglaterra, y por consiguiente facilidades excepcionales para obtener la goma y el cuero empleados en la confección de pelotas—por ejemplo: el cuero de las pelotas oficiales, que ellos fabrican, es curado en sus propias curtidurías en Leeds, Inglaterra, y sus procedimientos, no pueden ser imitados con éxito en ninguna otra parte del mundo. La pelota marca

“Spalding”, está reconocida como “oficial” por ser la que interpreta con más exactitud, las especificaciones establecidas en los reglamentos, y porque es más durable que cualquier otra. Esta pelota, es conocida como pelota marca Spalding No. M. (Basket Ball), y es usada por las Universidades, Escuelas y las Asociaciones Cristianas de Jóvenes más importantes de los Estados Unidos de Norte América.

He aquí una fotografía de dicha pelota.



Pelota oficial de Basket Ball No. M.

La casa “Spalding” fabrica pelotas de práctica, que no contienen un cuero tan costoso como el de las oficiales, pero que satisfacen plenamente, cuando se usan en prácticas generales.

Como el juego de “Basket Ball”, es también practicado al aire libre, las costuras son reforzadas con tiras de cuero que evitan el rápido desgaste de la

cubierta cuando se juega sobre superficies escabrosas o ásperas.

Algunas de las instituciones que emplean pelotas de Basket Ball marca "Spalding", son las siguientes: Universidad de Yale, Universidad de Harvard, Universidad de Columbia, Springfield College, Universidad de Princeton, é instituciones similares que no emplearán otra pelota, sino la mejor.

Los "goals" o "baskets", son redes suspendidas en arcos de hierro, que han demostrado ser de mucha resistencia.



No. OV

Pelota oficial de Volley Ball marca Spalding.

Los uniformes usados por los equipos de las universidades reputadas del país, en los partidos que juegan entre sí durante el invierno, generalmente consisten de una camiseta sin mangas, pantalones cortos, medias largas, y botines con suelas de goma. Para prevenir lastimarse, cuando se caen en el piso de madera dura del gimnasio, donde comunmente se juegan los partidos, los jugadores, usan unos protectores en los codos y en las rodillas, llamados coderas y rodilleras respectivamente. Los botines muchas veces están provistos de agujeros en

las suelas de goma, que hacen succión y evitan resbalos.

Los materiales y métodos de confección descritos para el "Basket Ball", son igualmente usados para el "Volley Ball."

Todos aquellos que desean familiarizarse con los varios juegos que se practican en los Estados Unidos de Norte América, deberán escribir a la casa A. G. Spalding & Bros., 126 Nassau Street, New York, U. S. A. Esta compañía, siempre recibe gratamente las cartas de los amantes al sport de otros países, y trata de hacer todo lo que está a su alcance para satisfacer de la mejor manera al peticionante.

No vacile en escribir a "A. G. Spalding & Bros." a la dirección mencionada más arriba, haciendo sugerencias, pidiendo catálogos o informaciones que Vd. tenga interés.

ARTÍCULOS DE BASKET BALL Y VOLLEY BALL MARCA SPALDING

Los artículos que describimos a continuación, los presentamos en la misma forma que lo hacemos en las guías de Basket Ball y Volley Ball, publicadas en Inglés, en los Estados Unidos de América. Estos artículos, son usados por los teams más importantes del país. Para dar una idea del costo comparativo de dichos materiales, damos los precios cotizados en dolares en Nueva York, en el mes de Julio de 1920. Debido a las fluctuaciones de los precios, aconsejamos a todos aquellos que desean hacer compras, de escribir por los últimos precios a A. G. Spalding & Bros., 126 Nassau Street, New York, U. S. A.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FABRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

REG. U. S. PAT. OFF.

PELOTAS DE BASKET BALL MARCA SPALDING



No. M

No. M. Pelota oficial y original de Basket Ball marca SPALDING. La pelota Spalding No. M, fué la pelota oficial cuando se originó el juego, hace cerca de veinticinco años y hoy todavía conserva tal caracter debido a su calidad. El cuero de la cubierta, es curtido en las curtidurias Spalding situadas en Leeds, Inglaterra y es el mismo que usamos en nuestra pelota intercolegial de foot ball (Americano) No. J5. La cubierta, es construida en cuatro secciones, sin botones en los extremos; se garantiza, que la goma es fabricada con goma pura del Pará. Completa, con pasatiento y tiento de cuero crudo. Cada una, \$15.00

GARANTIA

Garantimos, que todas las pelotas de Basket Ball No. M, son inspeccionadas antes de salir de nuestras fábricas, y han probado haber sido confeccionadas con materiales de primera clase y por manos expertas. Si se encuentra algun defecto en una de estas pelotas, durante el primer partido que se usa, o durante la primera práctica, nos comprometemos por medio de esta garantía, a cambiarla por otra, siempre que se nos haga saber inmediatamente. No garantimos contra el desgaste ordinario, ni tampoco contra defectos en la forma o medidas, que no hayan sido encontrados inmediatamente después de la primera práctica. Debido a la excelente calidad de nuestra pelota de Basket Ball No. M, muchos de nuestros clientes esperan que debe durar en uso continuo por una temporada y corrientemente, esto ocasiona reclamaciones injustas que nosotros no toleraremos.

A. G. SPALDING & BROS.



No. M1

No. M1. Pelota de Basket Ball marca Spalding tipo "Army-Navy." Superior a cualquier otra, excepto nuestra Pelota Oficial de Basket Ball No. M. La cubierta, es confeccionada con la mejor calidad de cuero granulado y en cuatro secciones sin botones en los extremos. Goma garantida, pasatiento y tiento de cuero crudo.

Cada una, \$12.00

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, Informas, etc.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FABRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

REG. U. S. PAT. OFF.

PELOTAS DE BASKET BALL MARCA SPALDING



No. M2



No. PGO

PELOTA DE BASKET BALL MARCA SPALDING TIPO "SUPERIOR"

No. M-2. Cuero granulado.
Cada una, \$10.00

PELOTA DE BASKET BALL MARCA SPALDING TIPO "REGULATION"

No. M-3. Cuero granulado, durable.
Cada una, \$7.00

PELOTA DE BASKET BALL MARCA SPALDING, PARA PRACTICAS

No. 18. Cuero de carnero granulado.
Goma garantida; pasatiento y tiento.
Cada una, \$6.00

GOMAS MARCA SPALDING

Las gomas que llevan nuestra Marca de Fábrica, son garantidas en el material y mano de obra. Nótese la garantía que va con cada goma.



No. OM. Para pelotas Nos. M, M1, M2, M3, PGO, PVO y PKO. . . . Cada una \$1.50
No. A. Para pelotas No. 18.
Cada una, \$0.90

"PORTAPELOTAS" DE LONA MARCA SPALDING

No. 01. Muy conveniente para llevar una pelota inflada. Cada una, \$2.50

PELOTA DE BASKET BALL MARCA SPALDING TIPO PLAYGROUND (PLAZA DE DEPORTES)

No. PGO. Tipo "Oficial." Cuero Granulado. Con las costuras especialmente protegidas, para el uso en las plazas de deportes. Medidas reglamentarias . . . Cada una, \$12.00

No. PVO. Tipo "Army and Navy." Con costuras protegidas. Cuero Granulado Cada una, \$10.00

No. PKO. Tipo "Service." Cuero de buena calidad, costuras protegidas. Para uso en plazas de deportes.
Cada una, \$8.00

LIBRETAS PARA HACER ANOTACIONES DE BASKET BALL

No. 10. En pasta, para 10 partidos.
Cada una, \$0.10

No. 11. En tela, para 25 partidos.
Cada una, \$0.25

No. A. Modelo "Collegiate," en pasta, para 10 partidos . Cada una, \$0.10

No. B. Modelo "Collegiate," en tela, para 25 partidos . Cada una, \$0.25

No. W. Para Basket Ball de mujeres.
Cada una, \$0.25

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, informes, etc.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FABRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

GOALS DE BASKET BALL MARCA SPALDING No. 100



No. 100
Pat. Aug. 1, 1916

El goal de Basket Ball marca Spalding No. 100—patentado el 1 de Agosto de 1916. Patente Schommer No. 1,193,024—es el resultado de constantes esfuerzos, hechos para construir un goal sin brazos laterales, y bastante firme y rígido para aguantar un uso severo. Consta de un soporte de dos piezas de hierro maleable, y de un anillo de acero.

Con la eliminación de los brazos laterales, desaparece el obstáculo que presentaban dichos brazos en tiros cortos al goal; desaparece también, la posibilidad de rebotar la pelota en una dirección indeterminada; de impedir el desarrollo del juego cuando la

pelota queda sujeta entre dichos brazos y el tablero; de parar el juego, debido a la rotura de uno de los brazos, y de tener que tornillarlos en diferentes ángulos cuando se aflojan, debido al continuo uso.

No. 100. Goals de Basket Ball marca Spalding (Patente Schommer).
Completos con redes. El par, \$10.00

Goals de Basket Ball Marca Spalding

No. 90. Goals de hierro forjado. Hasta ahora, los únicos fabricados de hierro forjado. Prácticamente irrompibles; con un par de redes extra. Son los mas apropiados para gimnasios. El par, \$9.00

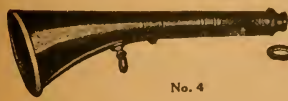
No. 50. Goals desarmables. Pueden ser armados o desarmados en las paredes o postes, en corto tiempo, siendo muy útiles, pues, no figuran como un obstáculo en el gimnasio. Completos con redes. El par, \$11.00

No. 70. Goals de Práctica. Construcción esmerada. Modelado con perfección. Completos con redes. El par, \$7.50

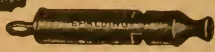
Redes Sueltas Marca Spalding para Goals de Basket Ball

De hilo de acarreto grueso; hechas a mano; color blanco. El par, \$0.80

Silbatos de Basket Ball Marca Spalding



No. 4



No. 3



No. 7



No. 2

No. 4. Silbato cornetín; nikelado, hecho de metal fuerte.
Cada uno, \$1.10
No. 3. Niquelado, tono bajo especial Cada uno, \$0.40

No. 7. Silbato de metal fuerte, nikelado. El mas usado y de tono muy agudo. Cada uno, \$0.55
No. 2. Confiable; modelo popular.
Cada uno, \$0.30

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, informes, etc.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FÁBRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

REG. U. S. PAT. OFF.

Rodilleras de Basket Ball Marca Spalding



No. 9KP

No. 9KP. Con casquete de cuero sólido, almohadillada con fieltro grueso. Ajustable a la curva de la rodilla. Correa y evilla para sujetarla. El par, \$4.50 ★ \$48.00 la docena de pares

No. KP. Modelo igual a la No. 9KP, pero enteramente de fieltro.
El par, \$3.25 ★ \$36.00 la docena de pares

No. KE. Con almohadillas tubulares cubiertas de cuero, y con refuerzos elásticos en cada extremo, para sujetarlas mejor.
El par, \$4.00 ★ \$43.20 la docena de pares

No. KPX. Con casquete de cuero suave, almohadillada con fieltro, con una ancha banda elástica en su extremo inferior, para mayor soporte, y una tira elástica en su extremo superior, para sujetarla.
El par, \$2.50 ★ \$27.00 la docena de pares

No. KF. Con bandas de fieltro para proteger la rodilla, y con bandas elásticas para sujetarlas.
El par, \$2.50 ★ \$27.00 la docena de pares

No. KC. Rodillera de lona, almohadillada con fieltro, y con elásticos en los extremos.
El par, \$1.60 ★ \$17.28 la docena de pares



No. KE



No. KPX



No. KF

Pantalones especiales de Basket Ball Marca Spalding



No. 6B

No. 6B. De franela blanca o gris de buena calidad, almohadillado en las caderas; muy cómodo.

Cada uno, \$3.25
★ \$36.00 la docena



No. 5B

No. 5B. De cañamazo grueso de color blanco o marrón, almohadillado en las caderas; muy cómodo.

Cada uno, \$2.00
★ \$21.60 la docena



No. 8B

No. 8B. De tela cruda de color aceituna, almohadillado en las caderas; muy cómodo.

Cada uno, \$1.
★ \$16.20 la docena

Cualquiera de los pantalones descritos, provistos con franjas en los costados pagarán. . . . \$0.40 extra por pantalón ★ \$4.32 extra por la docena

Los precios en letras itálicas, y marcados con una estrella, ★ solamente se tendrán en cuenta, cuando se ordene, por lo menos, media docena de pares. Los artículos no marcados con una estrella, no tienen precios al por mayor.

Protectores del Dedo Pulgar



No. T. Protege a la vez al pulgar y a la muñeca; tanto sirve para la mano izquierda como para la derecha.

Cada uno, \$1.

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, informes, etc.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FABRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

REG. U. S. PAT. OFF.

BOTINES CON SUELA DE GOMA MARCA SPALDING



No. AB



No. BBL



Suela del botín No. AB

No. AB. Botines de color gris amarillento, estilo Blucher; suela gruesa de goma roja con agujeros para hacer succión, calidad superior.

El par, \$10.00



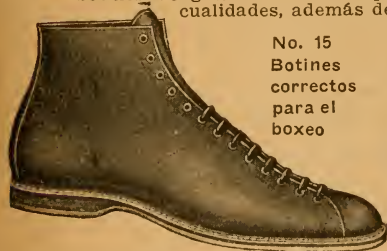
Suela del botín No. BBL

No. BBL. Para mujeres. Altos y livianos, cuero negro, de buena calidad y con suelas de goma roja con agujeros para hacer succión.

El par, \$7.50

BOTINES DE GIMNASIA MARCA SPALDING

Los botines de gimnasia, deben ser confortables, cómodos y duraderos. Los botines de gimnasia marca Spalding, poseen todas estas buenas cualidades, además de ser relativamente baratos.



No. 15
Botines
correctos
para el
boxeo



No. 21

No. 15. Altos, de cuero de canguro; suelas de cuero de anta; imposible resbalar con ellos; muy livianos; los botines apropiados para el boxeo.

El par, \$9.00

No. 155. Altos, cuero negro, suelas de cuero de anta, suaves y flexibles.

El par, \$7.00

No. 166. Zapatos de cuero negro, suelas "electric." Medidas de hombre.

El par, \$6.00

No. 66L. Zapatos para muperes, de cuero negro, muy livianos y con suelas "electric."

El par, \$6.00

No. 21. Botines de cuero negro; suelas "electric"; cosidos al revés; excesivamente livianos y flexibles.

El par, \$4.50

No. 20. Zapatos construidos con los mismos materiales usados en los botines

No. 21.

El par, \$4.00

No. 20L. Iguales al modelo No. 20, pero medidas de mujeres.

El par, \$4.00

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, informes, etc.

**NO ACEPTE
SUBSTITUTOS**

**A MARCA DE FÁBRICA
SPALDING**



**GARANTIZA
LA CALIDAD**

REG. U. S. PAT. OFF.

PELOTAS DE VOLLEY BALL MARCA SPALDING



Pelota No. OV



Postes y red de Volley Ball No. 2

- No. OV. Modelo oficial. De la mejor calidad de cuero blanco. Peso y medidas reglamentarias. Cada una, \$10.00
- No. RV. De cuero marrón especialmente curtido. Peso y medidas reglamentarias. Cada una, \$10.00
- No. W. De cuero de buena calidad. Excelentes para prácticas.
Cada una, \$5.00
- No. CV. Con la cubierta de lona. Completa con goma. Cada una, \$3.25
- No. A. Gomas garantidas, para cualquiera de las pelotas descritas.
Cada una, \$0.90

POSTES Y REDES DE VOLLEY BALL MARCA SPALDING

- No. P. Postes completos con guías o vientos de cuerda. . El par, \$4.50
- No. O. Postes completos, con puntas de metal en sus extremos inferiores.
El par, \$3.75
- No. 2. Postes de 2m 74 de altura, con bases. Para uso interno. Completos con la red. El par, \$15.00
- No. IX. Redes de Volley Ball sueltas. Cada una, \$3.50

Léase la explicación en la página 106, respecto a precios, informes, etc.



EN la cara interna de la cubierta de este libro, publicamos una lista completa de las sucursales y de las fábricas de la casa A. G. Spalding & Bros. en varios lugares de los Estados Unidos de Norte América, Canadá e Inglaterra. Esta firma, cree que el lema "buena calidad", es de primera importancia en la fabricación de artículos de Sports, y por tal razón, se esmera en conseguir materiales de primera clase y convertirlos en artículos fuertes durables y dignos de confianza. Esto, ha sido el secreto del grandioso éxito de esta casa, y su marca de fábrica, es mirada como símbolo de clase superior en artículos y útiles de Sport.

Entonces, cuando Vd. desee lo mejor, siempre trate de ver en el artículo que compra, la marca de fábrica "Spalding" y sabrá que el artículo es bueno.



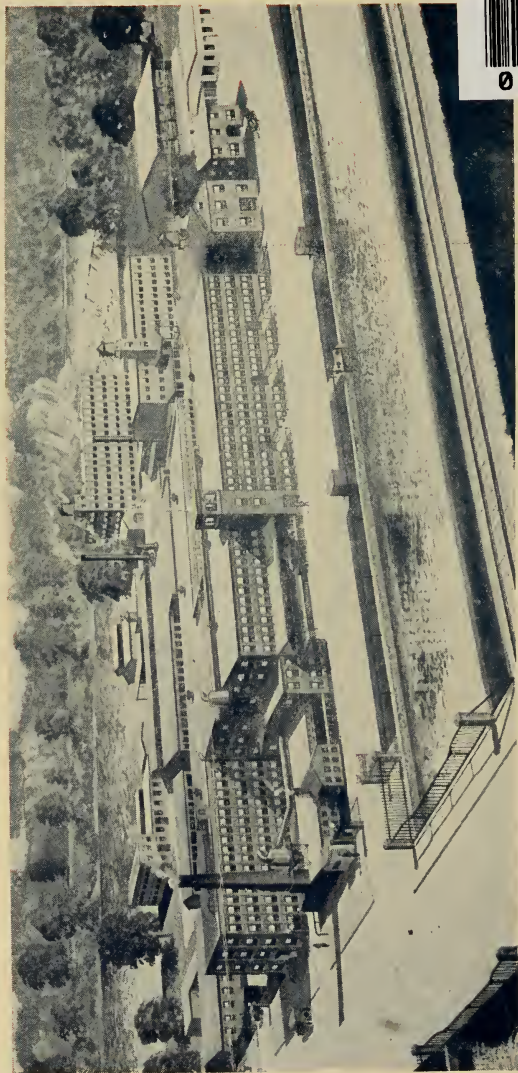
LA MARCA DE FÁBRICA
SPALDING



LIBRARY OF CONGRESS



0 006 010 926 6



FÁBRICA PRINCIPAL DE A. G. SPALDING & BROS., CHICOPEE, MASS.,

La fábrica mas grande del mundo destinada a la fabricación de materiales y artículos de sport.

Otras fábricas situadas en

Nueva York, Filadelfia, Boston, Chicago y San Francisco, E. U. de A.; Londres y Leeds, Inglaterra; Montreal, Canadá; París, Francia.

La Firma A. G. SPALDING & BROS. tiene su Casa Matriz en la Ciudad de Nueva York y cuenta con sucursales en todas las ciudades mas importantes de los Estados Unidos de America, del Imperio Británico, y de Francia.

